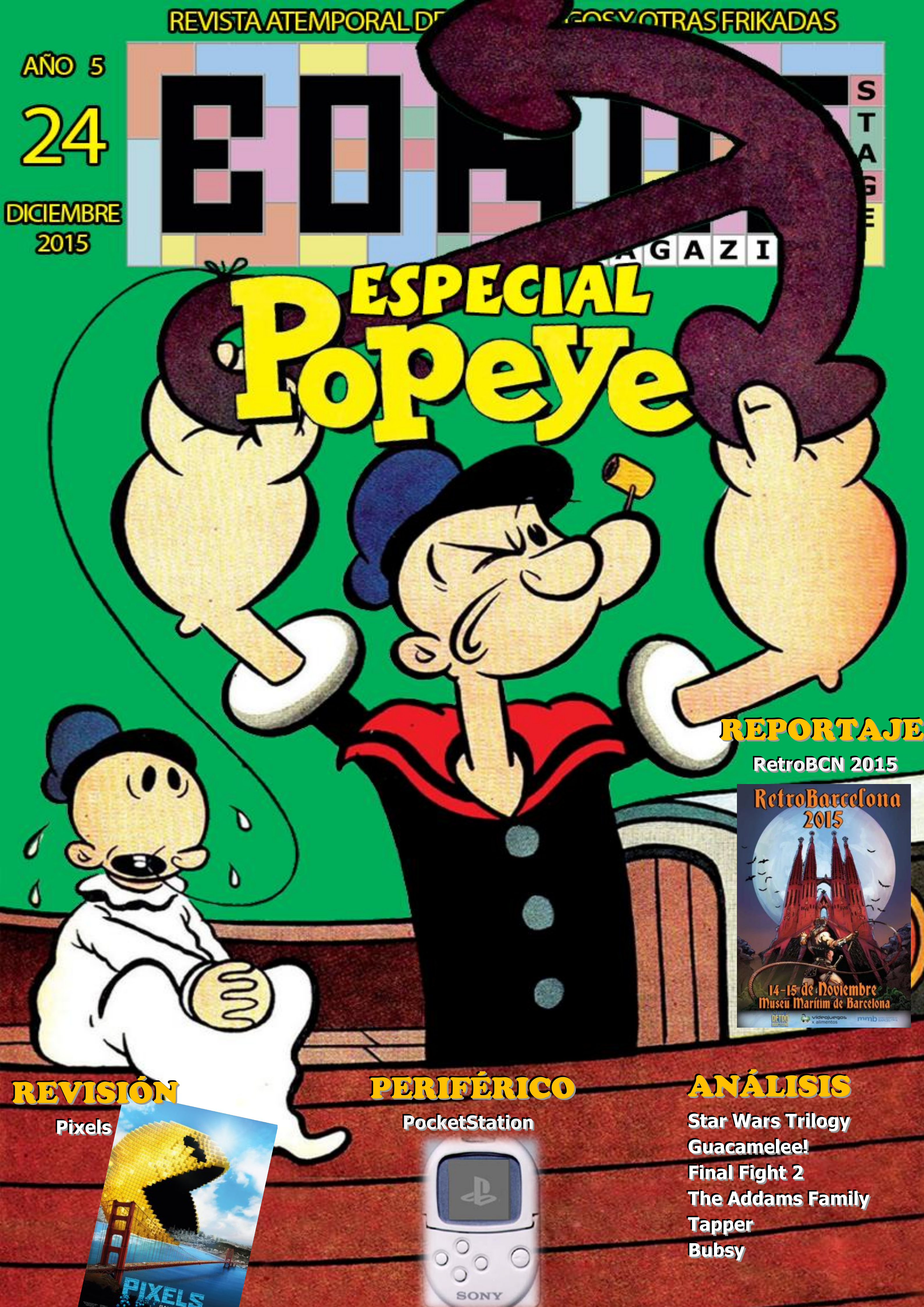
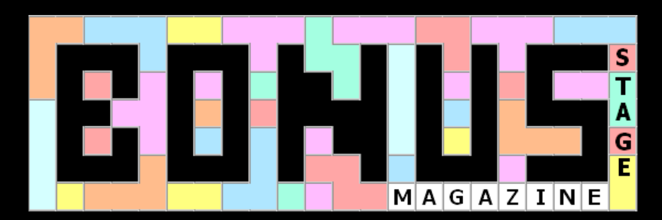
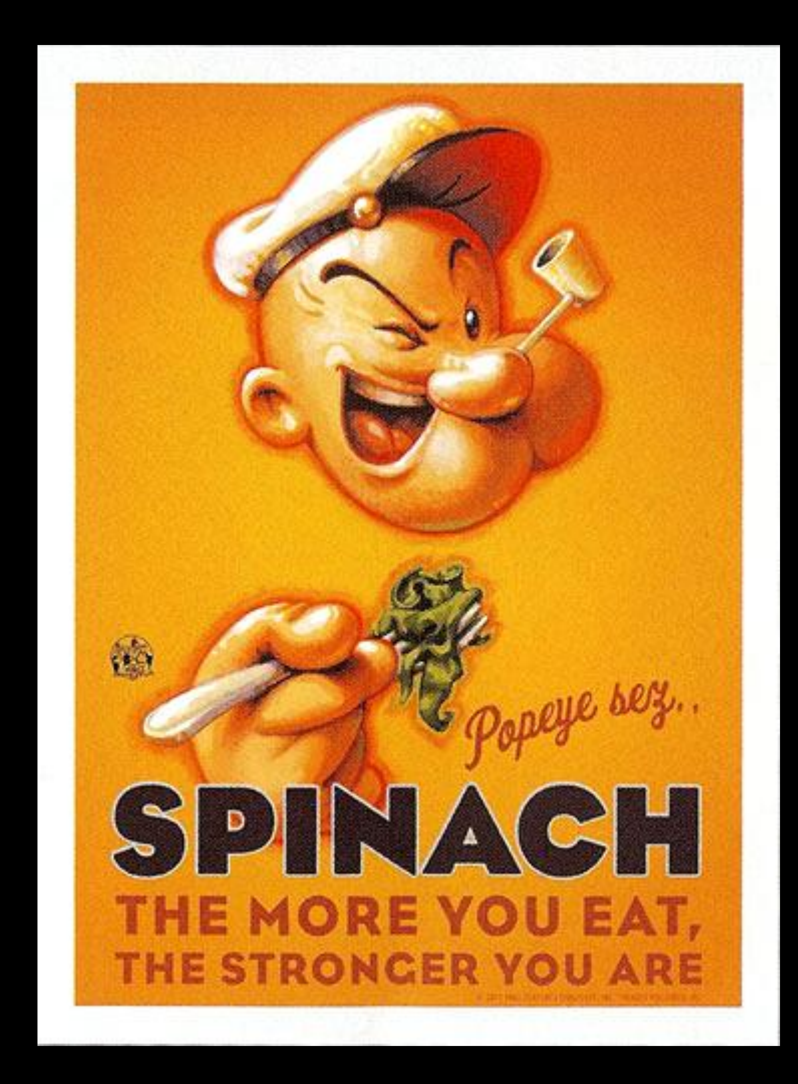

REVISTA ATEMPORAL DE
AÑO 5
24
DICIEMBRE
2015
ESPECIAL
Popeye
REPORTAJE
RetroBCN 2015
RetroBarcelona
2015
14-15 de Noviembre
Museu Marítim de Barcelona
REVISIÓN
Pixels
PIXELS
PERIFÉRICO
PocketStation
SONY
ANÁLISIS
Star Wars Trilogy
Guacamelee!
Final Fight 2
The Addams Family
Tapper
Bubsy

Número 24 – Diciembre 2015



INDICE



Editorial por Skullo 03

Análisis

Tapper por Skullo 04

Guacamelee! por Valveider 07

Final Fight 2 por Skullo 11

Bubsy por Skullo 14

Star Wars Trilogy por Valveider 17

The Addams Family por Skullo 20

Pausatiempos por Skullo 23

Reportaje Retro BCN 20015 por Skullo 24

Periféricos

PocketStation por Skullo 28

Revisión

Pixels por Skullo 30

Personaje

Pepsiman por Skullo 32

Especial

Popeye por Skullo 34

Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Con este número nuestra revista empieza su quinto año, nos habría gustado hacer algo especial para celebrarlo, pero la verdad es que por temas de tiempo cada vez es más dificil acabar la revista, así que no hemos podido preparar nada especial. Pero no pasa nada, lo importante es que hay salud, o eso dicen.

Los que nos hayais leido durante un tiempo ya sabreis que nos gusta hacer especiales raros de vez en cuando, dedicados a a sagas o personajes que no son muy conocidos o que quizás si lo son, pero normalmente no se relacionan con los videojuegos. Tal y como habreis visto por la portada, este número es uno de esos, pues le rendimos homenaje a Popeye el marino, personaje de sobra conocido por todos, aunque seguro que os llevais alguna sorpresa al leer el especial, pues son muchas las curiosidades que rodean a este peleón personaje.

Por lo demás, nuestra revista continua ofreciendo las mismas secciones de siempre: Análisis de juegos, comentarios sobre películas, personajes, periféricos y en esta ocasión un breve (muy breve) comentario sobre la tercera edición de RetroBarcelona que se celebró el pasado més de Noviembre.

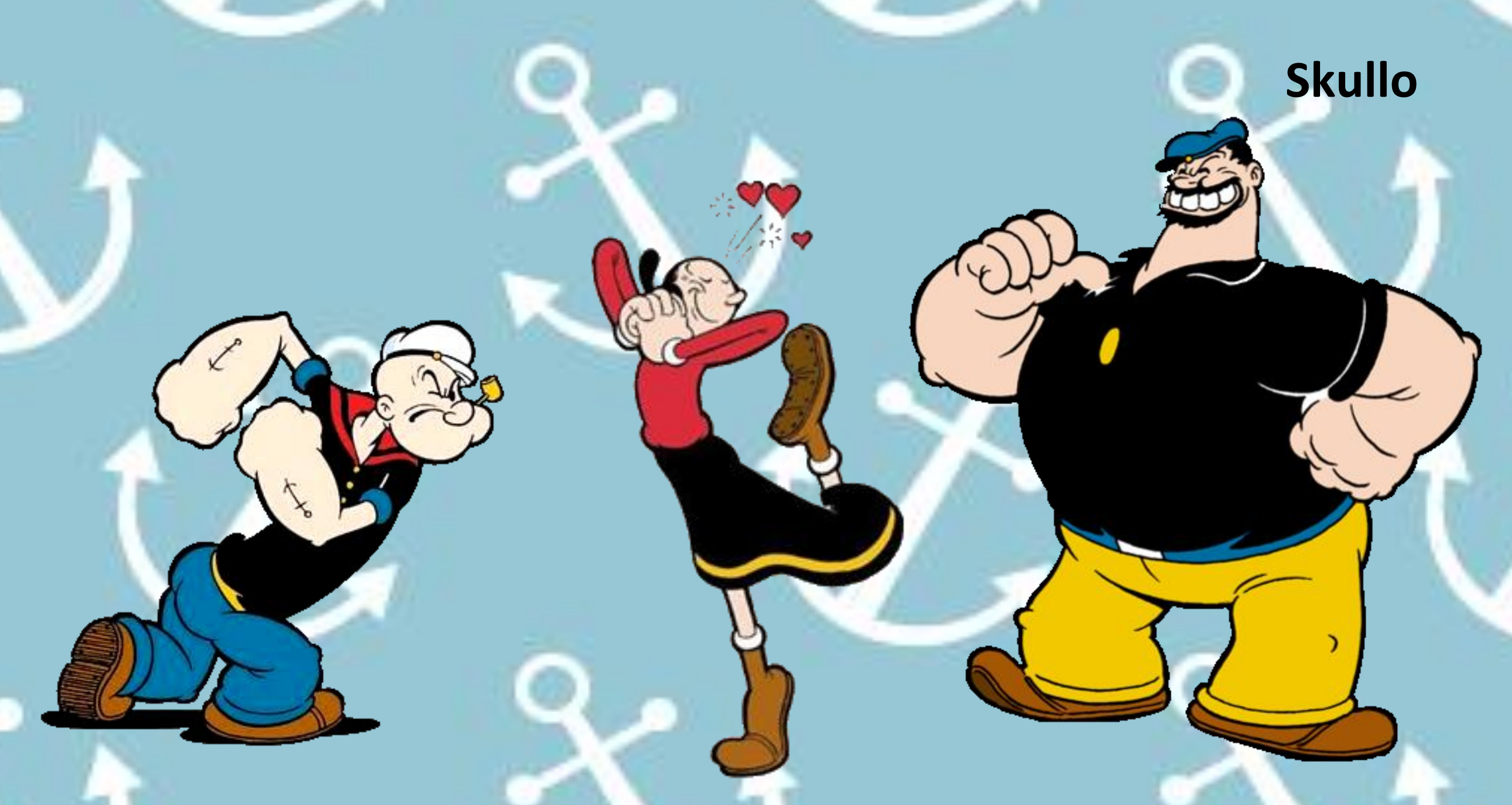
Ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

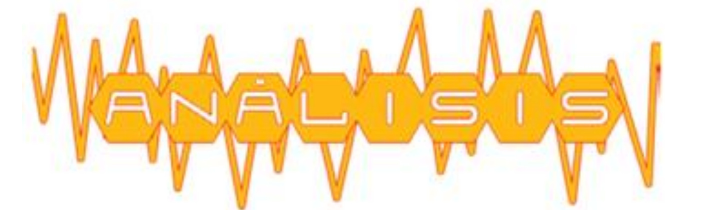
http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

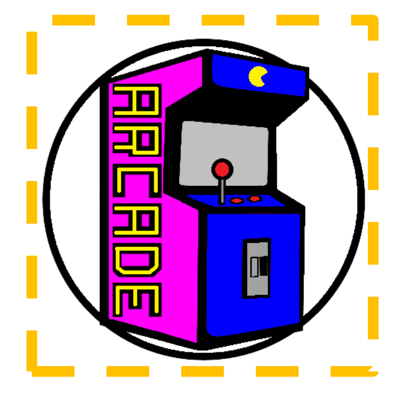
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número y terminéis tarareando la cancioncilla de Popeye tras leerlo.

Skullo

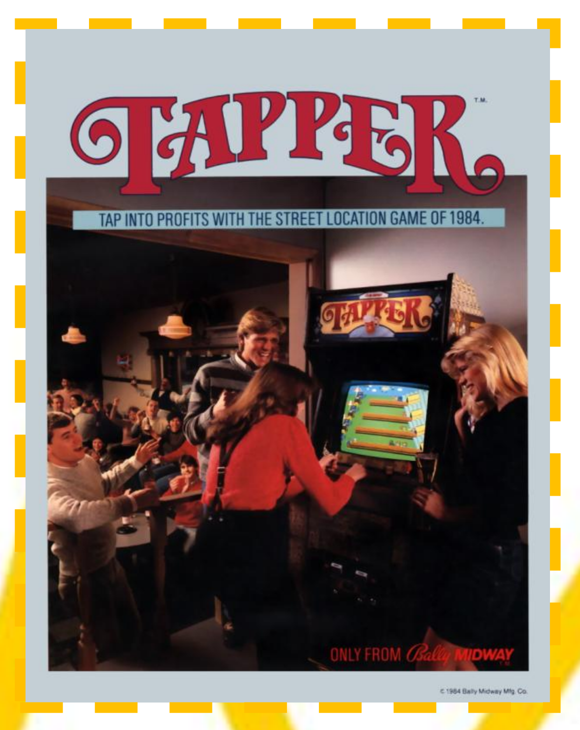






TAPPER

1/2 Jugadores – Arcade – Marvin Glass and Associates 1983



Muchos videojuegos nos trasladan a mundos de fantasía donde se viven aventuras imposibles, pero también hay algunos que nos intentan mostrar, a su manera, los quehaceres diarios de una persona normal y corriente. *Tapper* es uno de esos juegos, pues el protagonista es un camarero que tendrá que repartir cerveza y recoger las tazas vacías a todos los clientes hasta que no entre nadie más en su bar, algo mucho más difícil de lo que parece.

Publicado por Bally Midway en 1983, *Tapper* es uno de esos juegos que se lanzan para hacer publicidad de algún producto, en este caso de la cerveza Budweiser. Desconozco si fue para evitar polémicas (promocionar la cerveza entre menores de edad no debió gustar a muchos padres) o si fue debido a la finalización del contrato publicitario, pero poco tiempo después apareció una versión llamada *Root Beer Tapper*, que es exactamente el mismo juego, pero sin publicidad ni alcohol de por medio.

Gráficos

Para ser un juego de 1983 los gráficos son muy buenos, grandes y coloridos. El camarero tiene muchas animaciones divertidas y hay una enorme variedad de clientes y bares, que irán cambiando conforme avancemos niveles, pues nuestro camarero empezará trabajando en un bar de cowboys, luego pasará a hacerlo en eventos deportivos, luego en bares de rock y punk y finalmente sus clientes serán extraterrestres.

Además del juego en sí, existen algunas fases de bonus que también se ven estupendamente. Si comparáis la versión *Tapper* con *Root Beer Tapper*, veréis que las diferencias principales es la ausencia de publicidad de Budweiser y el sprite del camarero.



Gráficos coloridos y divertidos



Fase de bonus

Sonido

¿Conocéis la canción "Oh Susana"? Pues es lo que vais a escuchar durante prácticamente todo el juego, ya que solo se interrumpirá cuando acabemos un nivel, estemos en una fase de bonus o consigamos la propina de algún cliente, lo cual provocará que aparezca un espectáculo que variará la música por unos segundos. Es bastante gracioso escuchar la canción "When You Say Bud" (proveniente de un anuncio de Budweiser) en las fases de Bonus.

Hubiese sido genial si cada tipo de bar tuviese su propia canción, pero la verdad es que no creo que se le pueda exigir mucho más a un juego de esta época. Los sonidos son bastante buenos y no cansan, algo bastante importante pues estaremos mucho, mucho rato haciendo lo mismo.



Sirviendo cervezas en eventos deportivos

Jugabilidad

El objetivo de *Tapper* es lanzar una jarra de cerveza a cada persona que haya en la barra antes de que lleguen al final de la misma, pues si eso sucede perderemos una vida. Cada vez que lancemos una cerveza, la persona que la reciba retrocederá cierta distancia, si conseguimos dejar a todas las personas fuera del bar, el nivel habrá acabado.

En la mayoría de ocasiones, los borrachos no podrán ser expulsados del bar con una sola cerveza, de manera que tendremos que esperar a que se beban la que le hemos tirado y una vez suelten la jarra, volver a lanzarles otra para sacarlos del bar. Las jarras vacías que nos lanzan también son muy importantes, pues tendremos que recogerlas (ya sea esperando a que lleguen a donde estamos nosotros o yendo a buscarlas), si una jarra vacía cae al suelo, perderemos una vida.

Conforme el juego vaya avanzando, nuestros borrachos particulares serán más rápidos e incluso aparecerán directamente en mitad de la barra (en lugar de hacerlo en la puerta del bar) de manera que tendremos que ser muy rápidos moviéndonos por las diferentes barras y sirviendo las cervezas justas, pues si nos pasamos y lanzamos una cerveza de más, esta caerá al suelo y perderemos una vida.



Se ha caído una jarra y nos han matado

En niveles más avanzados las barras estarán situadas a ambos lados de nuestro personaje lo cual nos forzará a cambiar la manera de pensar, en el fondo es lo mismo, pero ese sutil cambio puede provocar que cometamos algún error.

A veces algunos clientes dejan propina en la barra, si nos arriesgamos a recogerlas empezará un espectáculo que entretendrá a algunos de ellos, los cuales no se moverán del sitio, pero ojo, si les lanzáis una cerveza a los que miran el espectáculo no la agarrarán, de manera que esta caerá al suelo y perderéis una vida. Perder la concentración en este juego, significa perder una vida, algo que puede suceder con mucha frecuencia, afortunadamente podemos ir obteniendo vidas extras acumulando puntos.

En resumen, *Tapper* es un juego multitarea bastante exigente, tenemos que movernos por las barras, servir las cervezas justas, recoger las jarras vacías y estar atentos de que ningún cliente llegue al final de la barra. El control es bueno y nuestro camarero es realmente rápido (presionando arriba y abajo podemos "saltar" de una barra a otra, independientemente de donde nos encontremos). Eso sí, todo lo que tiene de exigente, lo tiene de adictivo.

Duración

Es un juego arcade, así que durará todo lo que nosotros queremos que dure, pues la idea es continuar jugando para hacer el máximo número de puntos posibles. Pese a que eso lo hace un tanto redundante, hay que agradecer que el juego vaya premiando al jugador con las fases de bonus y variando los escenarios y los clientes.

Existe un modo multijugador, pero no es simultáneo, de manera que en caso de querer jugar con un amigo os tendréis que ir turnando.



Versión *Root Beer Tapper*



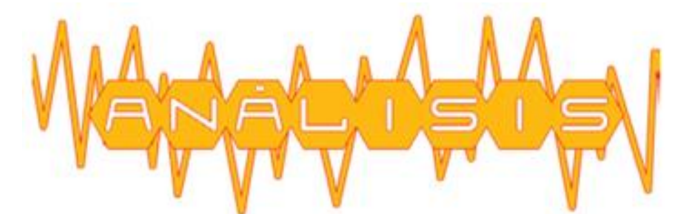
Tapper en *Wreck-It-Ralph*

Conclusión

Este es uno de esos juegos que o te enganchan muchísimo o pierdes el interés rápidamente, a mí personalmente me encanta y considero que está muy bien hecho en todos los aspectos. La dificultad va subiendo progresivamente y puede llegar a ser frustrante, pero no más de lo que lo son otros juegos arcade de la época.

Así que creo que es un juego muy recomendable para los que busquen un algo sencillo, divertido y adictivo.

Skullo





GUACAMELEE!

1/2 Jugadores –Beat'em up/Plataformas/Aventura – Drinkbox studio 2013



Como revista atemporal de videojuegos no solo nos dedicamos a lo retro, aunque obviamente es lo que más nos gusta, para contrarrestar un poco el toque añejo intentaré traeros en cada revista un análisis sobre un juego indie, esos desarrollados por empresas independientes que reciclan con mucha frescura ese sabor viejuno que nos encanta y disfrutamos de niñez.

Así que voy a empezar por un juego muy entretenido y divertido, hoy analizamos a un grande, *Guacamelee*, conozcamos un poco de su historia:

Todo Pueblucho está preparándose para el festival de los muertos, un día muy importante en la cultura mexicana donde se honra a los que ya no están en el mundo de los vivos.

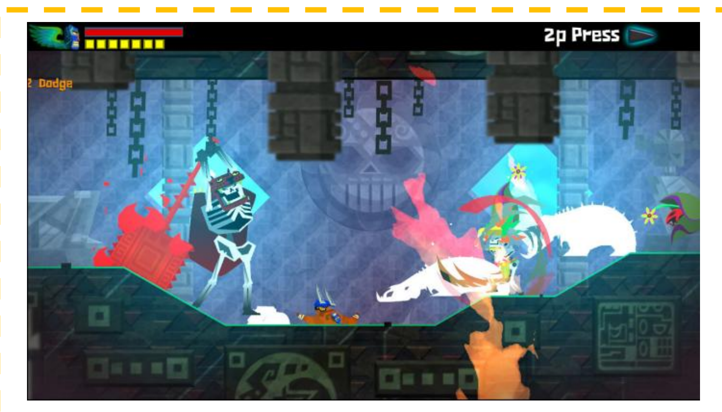
Pero los preparativos se ven afectados cuando el malvado gobernador del mundo de los muertos Carlos Calaca y su ejército de calaveras atacan Pueblucho para raptar a la hija del presidente.

Juan, un joven y fuerte recolector de Agave, no está dispuesto a que Carlos Calaca se lleve a la chica ya que son amigos de la infancia (con aspiraciones a más), Calaca derrota a Juan de un suspiro y este acaba en el mundo de los muertos donde una poderosa y mística máscara de luchador es revelada ante él, dicha máscara le otorga el poder de regresar al mundo de los vivos como un poderoso luchador, es hora de que Juan salve el día.

Gráficos

El sentido del humor predomina en el juego y esto se nota mucho en el apartado gráfico, hecho íntegramente en dos dimensiones y completamente encantador, colorido y simpático.

Siguiendo un estilo mexicano y rozando muchas veces el cliché (aunque siempre en tono de humor), nos encontraremos con entrañables personajes, numerosos enemigos y unos jefes de los que es fácil encariñarse pese a ser los tipos malos. Las animaciones tanto de Juan como la de los enemigos es muy suave y fluida, con una gran cantidad de golpes y agarres muy vistosos.



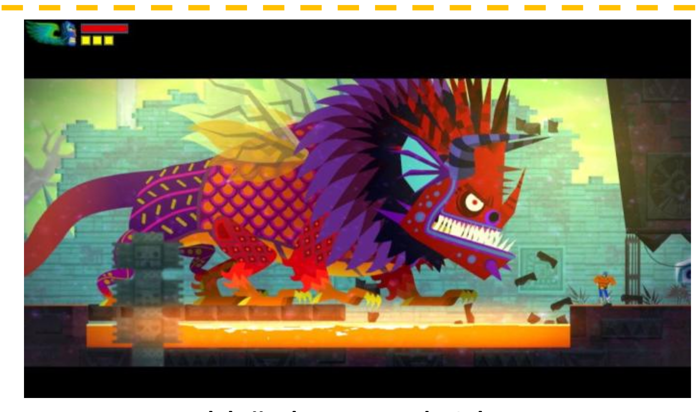
Esquivar es importante cuando hay tantos enemigos

Los niveles y sus fondos siguen la estética antes mencionada, además son muy hermosos y detallados. Aunque no seas de los que se fijan mucho en los detalles acabarás contemplando bien estos fondos ya que tienen muchísimas referencias a otros videojuegos y memes de internet.

Con el tiempo acabaremos obteniendo ciertas habilidades como poder pasar del mundo de los vivos al de los muertos, gracias a ello podemos ver cómo cambia un mismo lugar en el otro mundo, con una estética y colores cambiados, una curiosidad muy visual.

Sonido

Enseguida podrás apreciar que la música es espectacular y pegadiza, cuenta con composiciones alegres con mucho ritmo, dicha banda sonora nos acompaña acertadamente por toda nuestra aventura hasta tal punto que más de uno se sorprenderá a sí mismo al descubrirse tarareando o silbando las canciones del juego. En ocasiones he escuchado comentarios de gente que opina que la música del juego es repetitiva e incluso exasperante, obviamente no opino así, pero estáis avisados, cada uno tiene sus gustos.



Alebrije, la mascota de Calaca

Los efectos de sonido ambientales son más que correctos y sobre todo reconocibles, además cuenta con un gran repertorio de ruidos de golpes que oirás en batalla completando así la satisfacción de derrotar a tus enemigos.

Hay que aclarar que aunque en *Guacamelee* existe el diálogo entre personajes, estos no están doblados pero los textos si están traducidos.

Jugabilidad

Estamos ante el mejor apartado del juego, pues el sistema de batalla es sencillo pero da buen resultado. Lo primero que aprenderemos es a esquivar los golpes de los enemigos, usando este movimiento Juan rodará por el suelo o en el caso de estar en el aire se protegerá, esto es esencial para el combate, con el tiempo aprenderemos nuevos movimientos y habilidades para poder avanzar y desbloquear nuevas zonas, dichas habilidades también serán necesarias en combate y en algunos desafíos, como por ejemplo el golpe ascendente que será necesario para llegar a ciertas plataformas, de otro modo inaccesibles.

A nuestro repertorio le añadiremos la habilidad de convertirnos en pollo, que reducirá nuestro tamaño para permitirnos colarnos por caminos concretos a cambio de que mientras dure la transformación nuestras habilidades de combate sean prácticamente nulas.



El humor es constante en el juego

Una de las habilidades más importantes es el cambio del mundo de los vivos al de los muertos, donde en un mundo encontramos un muro que nos impide pasar, en el otro puede que dicho obstáculo no exista, además esta habilidad también será usada en combate ya que algunos enemigos solo pueden ser abatidos en uno de los mundos aunque eso no impedirá que te puedan dañar sin importar en que plano te encuentres.

Durante el juego encontrarás bloques de colores que pueden ser destruidos si usas los ataques especiales correspondientes:

-**Cabezazo Olmeca:** Un golpe con la cabeza que envía al enemigo hacia atrás, destruye los bloques amarillos.

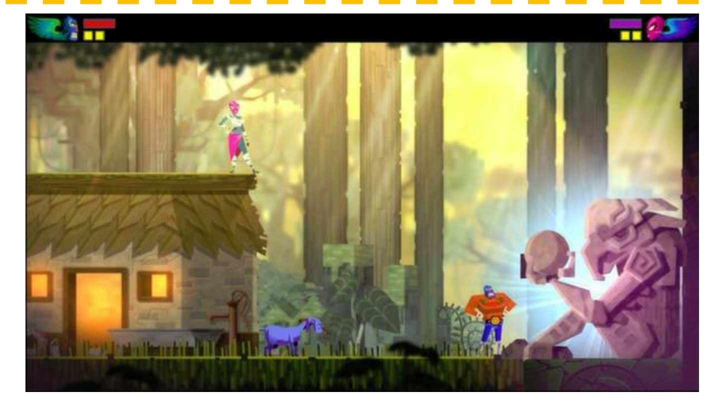
-**Gancho del gallo:** Un golpe ascendente, perfecto para enviar a los enemigos a volar, rompe los bloques rojos y además ayuda a alcanzar plataformas elevadas.

-**Plancha de la rana:** Necesitas estar en el aire para usarlo, Juan desciende con fuerza dando un planchazo con su poderoso abdomen, rompe los bloques verdes.

-**Campanadas elegantes**: Rompe los bloques azules, es un golpe hacia delante, también sirve para acortar distancias en el aire.

-**Escalada del Chivo:** Cuando te agarres a una pared puedes correr con la fuerza de una cabra montesa hacia arriba, esta habilidad, al igual que el Gancho del gallo, también rompe bloques rojos.

-**Vuelo del Chivo:** El último ataque especial, agarrado a una pared puedes salir disparado hacia la otra dirección realizando un vuelo que rompe bloques azules.



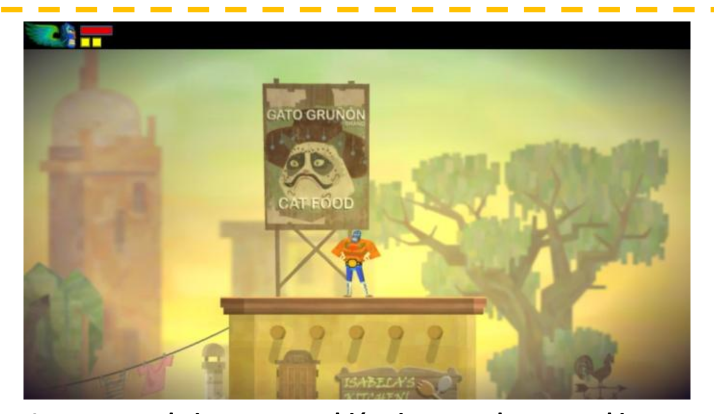
¿Dónde habré visto yo esto?

Estos ataques especiales tienen un uso limitado, representado bajo de la barra de salud, estos usos se rellenan en unos segundos así que mientras no abuses de ellos no tendrás problemas.

Cada enemigo que derrotemos deja caer dinero que puede ser canjeado en unos altares repartidos por todo el juego. En dichos altares podemos comprar algunos movimientos de agarre como los súplex o mejoras pasivas como regeneración de salud, además también podemos adquirir trajes que no solo cambian nuestra apariencia también nos otorgan mejoras. Y si nos cansamos del fortachón de Juan siempre podemos seleccionar a Tostada la guardiana que protege la legendaria máscara de luchador.

Duración

Guacamelee es muy disfrutable pero su duración es algo escasa, en apenas seis u ocho horas podemos completar el modo historia con un gran porcentaje del juego desbloqueado. Por suerte hay varios logros, secretos y desafíos que alargan un poco la vida del juego y si las aventuras de Juan y Tostada te han parecido demasiado fáciles, cuando completes la historia se desbloqueara el modo difícil, así que ya tienes una excusa para rejugarlo, si te apetece.



Los memes de internet también tienen su lugar en el juego

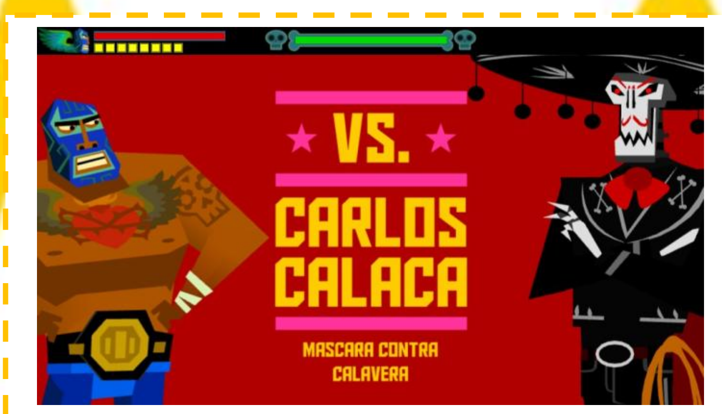
Guacamelee dispone de su versión más actualizada bajo el nombre de *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition*. Dicha versión contiene la versión expandida de la historia, nuevas áreas que explorar, nuevas habilidades y enemigos incluyendo el jefe Trio of Death, un músico esqueleto de tres cabezas seguidor de Carlos Calaca.

No hay mucho más que añadir respecto a su duración, así que os recomendamos que disfrutéis cada momento del juego.

Conclusión

En general *Guacamelee* está bien cuidado y mimado, eso se nota mucho en el producto final. En definitiva un buen juego que mezcla el estilo *Metroid* o *Castlevania* (*Metroidvania para los amigos*) con una buena parte de plataformas, aderezado con un buen sistema de combate y una pizca de puzle, todo ello envuelto en una tortilla llena de humor y referencias, lo cual nos da como resultado esta gran y jugosa enchilada que resulta ser *Guacamelee*.

Si os interesa haceros con este juego, está en las siguientes plataformas: Microsoft Windows, OS X, Linux, Playstation 3, Playstation 4, PlayStation Vita, Wii U, Xbox 360 y Xbox One.

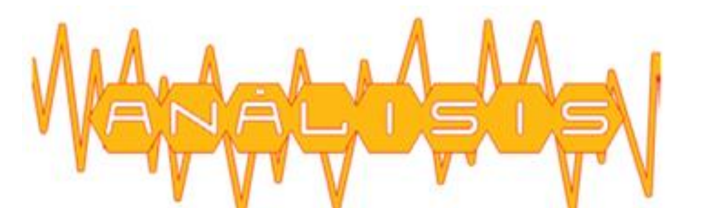


Las peleas contra los jefes se presentan así

En caso de que adquieras o hayas adquirido *Guacamelee* en Steam puedes disfrutar de nuevas skins o trajes para Juan y Tostada creados íntegramente por la comunidad de Steam Workshop, hay skins realmente curiosas como Zangief o Samus Aran, un pequeño extra que no altera el producto pero es algo que agradecer si sois de los que os gusta jugar en ordenador.

Y como recomendación personal, si no tenéis problemas con la lectura en inglés os aconsejo cambiar el idioma a la lengua de Shakespeare, para darle un gracioso toque Spanglish al juego.

Valveider





FINAL FIGHT 2

1/2 Jugadores – Beat em up – CAPCOM 1993

Metro City parece vivir un corto periodo de paz, lo cual da la oportunidad a Guy, Cody y Haggar de disfrutar de un merecido descanso. Cody y Jessica se van de vacaciones, Guy emprende un viaje de entrenamiento, mientras que Haggar hace frente a sus responsabilidades políticas.

De repente, una llamada interrumpe el trabajo del musculoso alcalde dándole muy malas noticias, ¡han secuestrado a la novia de Guy y a su padre!

Ante la imposibilidad de encontrar al joven ninja, Haggar decide ir en búsqueda del responsable acompañado por su amigo Carlos y por Maki (hermana de la novia de Guy). Esta vez tendrán que recorrer medio mundo para llegar a Japón y acabar con el secuestrador, que también es el responsable del resurgimiento de la banda Mad Gear.

Gráficos

En la mente de todos está la imagen del primer *Final Fight*, con personajes grandes, coloridos, decorados urbanos y un Haggar que cuando anda no mueve los brazos, pues bien, esta secuela conserva ese esquema, pero ha actualizado el estilo visual en los personajes, haciéndolos algo más musculados y acercándolos un poco más a la estética *Street Fighter*, lo cual los ha dotado de algo más de expresividad y mejores animaciones (por ejemplo la llave de Haggar ahora es giratoria, como la de Zangief en *Street Fighter II*). Los enemigos siguen teniendo un nivel de detalle menor que los protagonistas, y pese a ofrecer variedad caen en los tópicos de siempre, así que tendremos que derrotar a decenas de punks, tipos gordos, personajes cachas y… Andores.

Una vez más, las féminas de Mad Gear fueron sustituidas por chicos en las versiones occidentales y sigo sin entender muy bien el motivo. ¿Culpa de Nintendo? ¿Culpa de Capcom? ¿De las dos? No lo tengo claro, lo fácil es echarle la culpa a Nintendo América (todos sabemos el porqué) pero es cierto que en otros beat em ups de sus consolas podíamos pegar tanto a hombres como mujeres sin problema alguno, así que mis sospechas caen en Capcom, tratando de evitar algún tipo de polémica tras lo sucedido en el primer juego con Poison y Roxy. En resumen, una estupidez que no sufriréis si jugáis a la versión japonesa (y si no, no os preocupéis, que tampoco es tan importante).



Los tres protagonistas

Los escenarios intentan ofrecer más variedad que en el juego anterior, al menos en lo que se refiere a ambientación, pues recorreremos diferentes partes del mundo (China, Francia, Italia) lo cual hará cambiar bastante los decorados y distanciarlos ligeramente de los de la primera parte. Como curiosidad, en algunos de ellos podemos ver a personajes de *Street Fighter* haciendo un cameo.



Cameo de Chun-Li



Haggar se ve más musculoso que antes

Sonido

Los golpes suenan contundentes y eso me gusta, los otros efectos son los típicos de estos juegos, nada que no os vayáis a esperar.

Las melodías, pese a no ser malas, no llegan a tener la calidad de las de la primera parte, puedes completar el juego y haber olvidado casi todas, además algunas se repiten, con lo cual tampoco podemos decir que hay una variedad muy elevada, quedando este punto muy por debajo de su primera parte.

Jugabilidad

Final Fight 2 es un beat em up clásico y como tal no tiene muchas complicaciones, movemos al personaje con la cruceta y usamos un botón para pegar y otro para saltar, si apretamos ambos botones a la vez nuestro personaje hará un ataque especial que tirará al suelo a todos los enemigos cercanos y os restará un poco de vida, este ataque especial podéis asignarlo a un botón especifico si queréis, desde el menú de opciones. Los controles son tan sólidos como cabría esperar de un juego de Capcom.

Los personajes se muestran ágiles, incluso Haggar es ligeramente más rápido que en el primer juego (lo cual se agradece). Las habilidades de los personajes a la hora de pegar son las de siempre, golpear a sus enemigos con pequeños golpes seguidos, agarrarlos y lanzarlos, saltar y golpearlos o usar armas para abatirlos más fácilmente desde una distancia segura, lamentablemente las armas serán algo más escasas que en el juego anterior.



Andore no podía faltar en *Final Fight 2*



Rolento sigue siendo muy peligroso



Haggar y Maki visitando Francia



Cameo de Guile

Duración

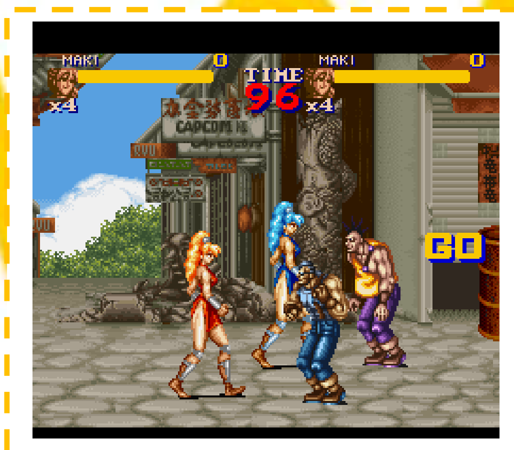
El juego cuenta con 6 fases, todas llenas de enemigos que no pararán de acecharnos con mayor o menor fortuna. Disponemos de varias continuaciones y vidas, que pueden aumentar conforme vayamos ganando puntos. Si nos matan todas las vidas y continuamos, lo haremos desde el último segmento de fase en el que nos encontrábamos (no desde el principio) lo cual facilita bastante las cosas.

Los enemigos finales son bastante pesados (especialmente Rolento, que puede sacar de quicio a más de uno) y tienen barras de vida “multicolor” de manera que habrá que pegarles mucho antes de que podamos ver cuanta vida les queda para caer derrotados. Como suele pasar en estos casos, habrá que buscar alguna rutina efectiva para vencerles o nos quitarán las vidas muy rápidamente. La dificultad Normal es bastante asequible, así que recomiendo a los veteranos que jueguen en Hard o en Expert para obtener mayor satisfacción machacando a Mad Gear.

El juego puede duraros poco más de una hora, dependiendo de vuestra habilidad o de si jugáis solos o acompañados, lo cual suele ser la duración estándar de esta clase de juegos. El final del juego varía si lo completáis en el nivel más difícil, lo cual puede motivar a rejugarlo.



Carlos usando su ataque especial

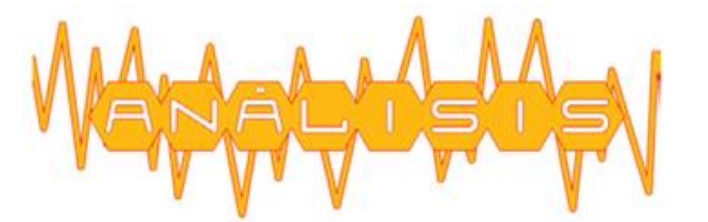


Si usáis un truco, podréis repetir personaje

Conclusión

Pese a que esta secuela no es tan popular como el primer juego, *Final Fight 2* incluye algunas mejoras con respecto a la versión SNES de la primera parte, como el modo a 2 jugadores o los diversos niveles de dificultad. Es un beat em up bastante completo y divertido, muy recomendable para jugar solo o con amigos. Si disfrutasteis del primer juego, o de los juegos de este género, dadle una oportunidad a este, no creo que os arrepintáis.

Skullo

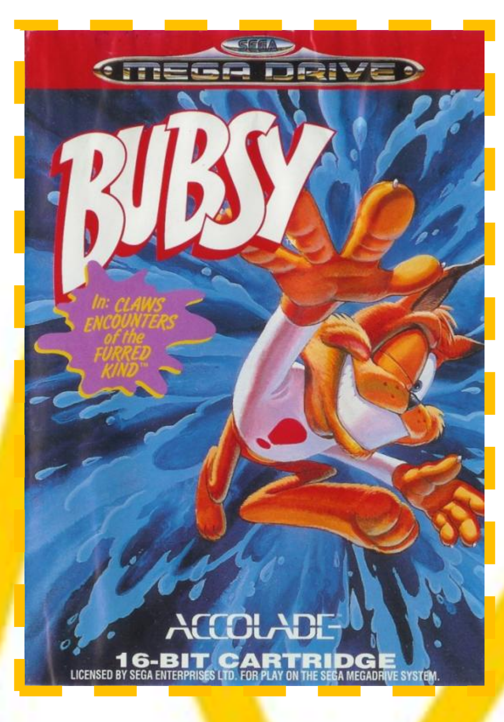




BUBSY

IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

1/2 Jugadores – Plataformas – Accolade 1993



Durante los 90, los juegos de plataformas protagonizados por animales antropomórficos eran una constante en el catálogo de las consolas de 16 bits. Todas las compañías buscaban crear una mascota carismática que gustase al jugador por encima del resto, así que no sorprende que en algunos casos se preocupasen más del diseño y personalidad del personaje, que del juego que íbamos a jugar.

Uno de los personajes más recordados de esa época es Bubsy, principalmente por la gran cantidad de publicidad que se le dio y que se le volvió en contra una vez el juego salió a la venta para Mega Drive y Super Nintendo y PC.

La historia de este juego es bastante graciosa: unos extraterrestres quieren conseguir todos los ovillos de lana de la Tierra, pero enseguida se encuentran con Bubsy, quien resulta ser el elegido para interrumpir ese pintoresco plan.

Gráficos

El sprite de Bubsy es muy simpático y colorido y además cuenta con bastantes animaciones, muchas de ellas para mostrarnos diferentes muertes. Los enemigos son bastante más sencillos y aunque hay algunos que aparecen exclusivamente en determinados niveles, la mayoría de los que veréis serán los extraterrestres, que se repetirán durante todo el juego, aunque al menos les irán cambiando el sombrero según el tipo de nivel en el que nos encontremos.

Los escenarios son bastante buenos en general, quizás algunos podrían estar más trabajados, pero creo que encajan bien con los sprites del protagonista y sus enemigos. Aunque los escenarios son variados (un parque de atracciones, un tren, la montaña, el espacio exterior...) nos darán una sensación de repetición, principalmente porque todos ellos, excepto el del espacio, se repetirán 3 veces seguidas.



Bubsy y su dosis de chulería



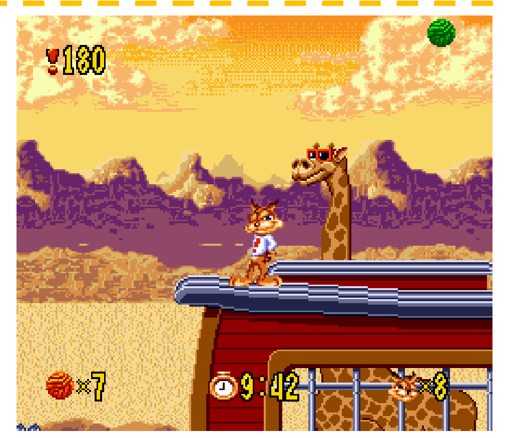
Una de las muchas animaciones graciosas

Sonido

Al principio de cada nivel escucharemos la voz de Bubsy diciéndonos alguna tontería (es gracioso que en la última fase diga “¿aun estás jugando a esto?”).

Dentro del juego, Bubsy enmudece (afortunadamente) y los sonidos se vuelven muy básicos (quizás demasiado) aunque como resultado de ello, no nos distraen de la acción principal.

Las músicas del juego son muy diferentes entre sí y personalmente me parecen agradables, puede que no sean lo mejor que ha salido de esta consola, pero en general creo que son muy pegadizas y variadas.



Jirafas con gafas de sol... eran los años 90

Jugabilidad

Bubsy puede saltar y planear en el aire, lo cual será necesario para recorrer determinadas partes del juego y evitar la muerte por aplastamiento, porque si, en este juego moriremos si caemos desde mucha altura. Y ya que hablamos de muerte, conviene aclarar que aquí es donde tenemos el principal fallo del juego: Bubsy muere al primer golpe.

A esa fragilidad hay que sumarle la velocidad que alcanza el personaje, que nos obligará a ir frenando para poder completar la fase, ya que de lo contrario, tocaremos sin darnos cuenta algún enemigo o elemento letal del escenario (como pinchos). Este es seguramente uno de los principales fallos jugables del juego, ya que nos da la sensación de que podemos correr a gran velocidad, pero si lo hacemos moriremos sin darnos cuenta de lo que nos ha matado.

A la hora de matar enemigos basta con saltar en su cabeza o planear para caer lo más encima posible, porque si caéis delante suyo o de lado, hay un alto porcentaje de que perdáis una vida. Las colisiones no son del todo precisas, pero tampoco me parecen tan malas como me ha parecido escuchar en más de una ocasión.

En cualquier caso, creo que los controles son un poco “resbaladizos” y eso empeora debido a la velocidad y fragilidad de Bubsy, aun así, puede ser un juego divertido.



Bubsy es frágil y veloz, mala combinación



El espacio, la última frontera… digo fase

Duración

El juego consta de 16 niveles, disponemos de muchas vidas y de continuaciones limitadas y por si fuese poco, nos irán dando Passwords para poder continuar si acabamos ante la pantalla de Game Over. Los niveles son bastante grandes y requieren exploración, pues en algunos de ellos tendremos que buscar la salida entrando a través de puertas o activando palancas.

Los enemigos van cambiando de sombrero

Como dije antes, la fragilidad de Bubsy, su velocidad y algunos problemas con las colisiones pueden hacer del juego algo frustrante, pero también es cierto que los enemigos que matamos en una vida, desaparecen en las siguientes, de manera que conforme vamos jugando, nos encontramos el nivel más “limpio” de enemigos y por lo tanto, más fácil de completar. Existen algunos ítems que nos ayudarán en nuestra aventura, como las vidas extras, la camiseta negra (que hará que no nos vean los enemigos) o la camiseta intermitente que nos dará invulnerabilidad.

Los enemigos finales no son demasiado difíciles si sabéis como atacarles y por lo general todos se derrotan de la misma manera y solo varían ligeramente en sus ataques, curiosamente este es uno de esos juegos en los cuales el enemigo final puede ser mucho más fácil que el resto.

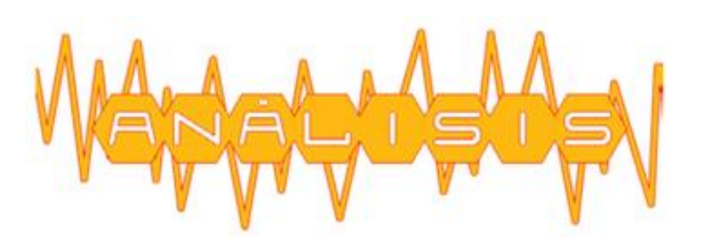
Conclusión

Bubsy es uno de esos personajes que apareció durante el “boom de las mascotas en los videojuegos” y que además tuvo una publicidad bastante fuerte en su día, aumentando así las expectativas de sus compradores potenciales. A mí me parece un buen juego o al menos un juego decente, lo disfruto mucho y lo he completado varias veces.

Recuerdo haber visto la publicidad que se le dio cuando salió y me decidí a alquilarlo, me pareció entretenido pero difícil, no pude pasar de los primeros mundos. Años más tarde lo terminé comprando de segunda mano y fue entonces cuando lo pude completar. Es un juego con fallos evidentes, pero también tiene cosas buenas y puede llegar a ser muy entretenido. Aunque claro, si vivisteis la época en la que salió y esperabais algo mejor que un Sonic o un Mario puede que tengáis un recuerdo mucho más amargo de Bubsy.

Recomiendo darle una oportunidad solo si os gustan los juegos de plataformas difíciles y no os importa que vuestro personaje muera al primer golpe.

Skullo





STAR WARS TRILOGY

APPRENTICE OF THE FORCE

1/2 jugadores – Plataformas/Acción– Ubisoft/Lucas Arts 2004



En 2004 se lanzó en DVD la trilogía original de *Star Wars* remasterizada (otra vez) por su creador George Lucas, dicha edición es conocida como *Star Wars Trilogy* y se vendió con un bonito envase, una caja de cartón en relieve de color plateado. El mismo día que la remasterización llegó al mercado *Star Wars Trilogy: Apprentice Of The Force*, un juego de Game Boy Advance cuya caja es prácticamente idéntica a la de los DVDs.

Como nos sugiere el título llevaremos a Luke Skywalker a través de las localizaciones que vimos en las películas. A medida que la historia avanza, los poderes Jedi de Luke irán en aumento mostrándonos así los resultados de su aprendizaje.

Así pues empezamos, "que la fuerza nos acompañe" en este análisis.

Gráficos

De lo mejorcito en Game Boy Advance, los personajes están hechos a partir de imágenes 3D (pasadas a 2D) sobre detallados fondos 2D, lo cual les hace poseer un estilo sencillo con colores planos y un contorno que recuerda al Cel Shading. Las animaciones son suaves, fluidas y muy variadas, representando muy bien las habilidades del joven Skywalker y sus diferentes ataques usando el sable de luz o el blaster.

Los tusken serán nuestros primeros enemigos

En nuestra aventura también veremos varios personajes fácilmente reconocibles como Leia, Boba Fett y Darth Vader entre otros. Además hay una gran cantidad de enemigos, también hechos a partir de imágenes 3D, los más comunes son los Storm Troopers y sus variantes. También nos encontraremos con moradores de las arenas (bandidos tusken), dos tipos de droides imperiales y varias bestias con malas pulgas. Luke tendrá que emplearse a fondo si quiere sobrevivir.

Supongo que a estas alturas te preguntarás, ¿No hay naves? pues sí, las hay, pero solo en dos fases. Aunque al contrario que los personajes, los vehículos están hechos en dos dimensiones.

Los fondos son puramente en 2D, están muy detallados y bien representados. Al igual que con los personajes reconoceremos fácilmente en qué parte de la historia estamos, siempre y cuando hayas visto las películas, claro.
Sin embargo pueden llegan a aburrir ya que cada nivel se compone de al menos tres o cuatro fases y es inevitable que estos fondos se hagan repetitivos, una lástima.

Sonido

Normalmente este es un apartado muy cuidado en los juegos de la famosa saga y como era de esperar este no es una excepción. Los efectos sonoros son idénticos a las películas, los pitidos de R2-D2, el sonido de los blasters o la espada láser son algunos de los efectos y, a riesgo de ser redundante, parecen sacados directamente de las películas.

Sin embargo hay un gran fallo en este apartado, las ya famosísimas canciones compuestas por John Williams son reconocibles pero están pobremente adaptadas, personalmente a la hora de escuchar las canciones del cartucho me suenan algo distorsionadas pero por suerte existen otras canciones creadas solo para el juego y estas, aunque no destacan, encajan mucho más con la partida.

Jugabilidad

La mecánica del juego es muy sencilla, pues es el clásico estilo de avanzar y eliminar a los enemigos hasta encontrar la salida, aunque de vez en cuando tendremos que buscar tarjetas o interruptores para poder seguir adelante. Como os podéis imaginar al cabo de un rato el juego puede volverse monótono y algo aburrido, especialmente en las fases de la Luna de Endor, que son extraordinariamente largas, pero una vez acabadas disfrutaremos del enfrentamiento final, así que vale la pena.

Por suerte existen fases que intentaran aportar algo de variedad, en algunas de las misiones nos acompañarán personajes para escoltar como R2D2 o la princesa Leia, o en otras como en Dagobah Luke deberá pasar por las pruebas que le ha preparado Yoda usando sus trucos de Jedi.

Como ya mencioné antes usaremos vehículos en el juego, en el final del episodio IV manejaremos al ya icónico X-Wing en el asalto a la Estrella de la Muerte donde nos enfrentaremos a varios Tie Fighters. Y en el episodio VI usaremos las motos de los Scout Troopers en la famosa escena de persecución por todo Endor.



¿Listos para destruir la Estrella de la Muerte?



¿Dónde están los ewoks cuando se les necesita?

Duración

Las diferentes fases que transcurren en el juego nos guiarán por los tres episodios de la trilogía original durante un total de 19 niveles, una vez que hayamos completado la aventura nos darán una fase extra y además se nos otorgará la opción de rejugar algunas batallas de jefe.

El nivel extra es un modo supervivencia donde debes avanzar y derrotar a los enemigos hasta llegar al final de la fase o caer derrotado, se registran los enemigos abatidos para poder superar tu récord.

Habría estado bien un selector de niveles una vez ya concluido el juego, pues si quieres volver a disfrutar de alguna fase en concreto, te verás forzado a empezar partida nueva, por lo que la rejugabilidad no es uno de sus puntos fuertes.

También disponemos de un modo multijugador el cual podemos disfrutar si alguno de nuestros amigos también tiene una Game Boy Advance con *Star Wars Trilogy* y un cable link (buena suerte con eso).Para acabar tendremos una galería, con 10 imágenes originales de la trilogía original, contando con concept art y fotos de rodaje.



Esto no pinta nada bien



Enfrentamiento contra Vader

Conclusión

Apprentice of the force es un título con consistencia una buena jugabilidad que apuntaba con fuerza a ser un imprescindible del catálogo de Advance, sin embargo pierde fuelle en algunas de las cosas más básicas, como lo repetitivos que resultan determinados niveles, la falta de poder elegir todos los niveles una vez pasado el juego y por lo menos un selector de dificultad, ya que el juego es bastante fácil.

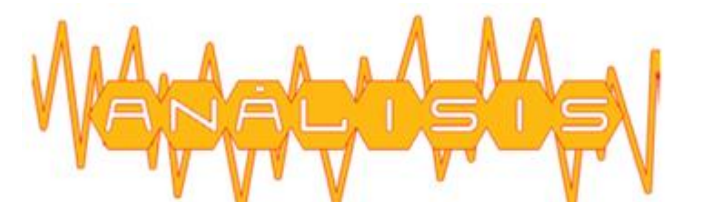


Muchas veces ha sido comparado con *Prince of Persia: The Sands of Time* en su versión GBA, esto se debe a que los dos juegos fueron desarrollados por Ubisoft y aprovecharon el motor del juego. Así que si has probado uno de los dos podrás hacerte una idea de cómo es el otro.

Acabaré el análisis con la imagen de la derecha específicamente dirigida a Ubisoft.

Valveider

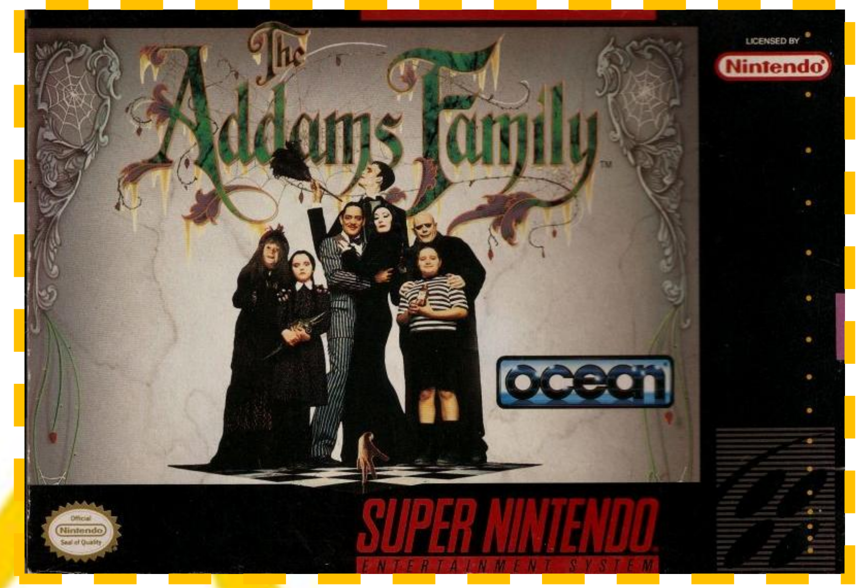






THE ADDAMS FAMILY

1 Jugador – Plataformas – Ocean 1992



Pese a haber sido creados a finales de los años 30, la Familia Addams es uno de los iconos populares de los 90 gracias a la película del mismo nombre. El regreso de la siniestra, alocada, sádica y divertida familia también alcanzó a los videojuegos, pues fueron muchísimas las consolas que obtuvieron su juego de los Addams.

Las versiones de Super Nintendo, Mega Drive, Amiga y Atari ST eran el mismo juego: El jugador controlaba a un caricaturesco Gómez y tenía la misión de recorrer la mansión para rescatar a todos los miembros de la familia y lograr así que se abriese la puerta hacia la habitación donde está el tesoro de los Addams, lugar donde se encuentra el malvado juez que ha secuestrado a Morticia.

Gráficos

El estilo paródico y simpático impregna a todos los personajes gracias al diseño caricaturesco y tremendamente colorido (para ser los Addams). Los sprites son sencillos pero interesantes, hay bastante variedad de enemigos según la zona que estemos explorando, pero prácticamente todos se repiten.
Los escenarios también son coloridos y simpáticos, a veces son muy sencillos y no poseen detalles que resulten llamativos, pero en otras ocasiones nos sorprenden con pequeños detalles y elementos sobrepuestos. Algunos (escasos) escenarios o fondos abandonan ligeramente el tono caricaturesco y nos ofrecen algo más realista (fijaos en el fondo que hay en la mansión de los Addams, en la zona de escaleras donde elegimos que nivel jugar o en los retratos de la familia que hay en algunas fases) pero son minoría.

Personalmente me habría gustado que el estilo visual del juego fuese algo más estilizado y siniestro, pero supongo que a la hora de vender el producto a los niños, era mejor hacerlo así.



El juego es colorido y de aspecto simpático



Sobrevolando la mansión

Sonido

Nada más poner el juego nos encontraremos con la melodía de los Addams (podemos chasquear los dedos con los botones L y R del mando) y a partir de ahí empezarán a sonar melodías propias bastante siniestras y algo extravagantes. Algunas de ellas me parecen muy buenas, o quizás no tanto, pero si muy pegadizas, lamentablemente se repiten en algunos niveles.



Desde la mansión accederemos a los niveles

Los sonidos son muy básicos y no sobresalen en nada, simplemente cumplen con su función, aunque algunos de ellos son tremendamente extraños e inapropiados, como el sonido que hace Gómez al tocar con la cabeza en el techo (da la sensación de que tiene el cráneo completamente vacío) o el sonido que se escucha cuando te golpean.

Jugabilidad

Como juego de plataformas que es, los controles son sencillos pues hay un botón para saltar, otro para atacar, podemos agacharnos, entrar por puertas (presionando arriba) trepar por cuerdas y cadenas, nadar presionando el botón de salto y poco más. Ahora bien, en el momento en el cual empecéis a jugar os daréis cuenta que Gómez "se resbala" más de lo necesario mientras nos movemos, esto significa que si hacemos un salto y caemos en una plataforma habrá que tener cuidado con que nuestro personaje no se desplace demasiado por la inercia y termine cayéndose o por ejemplo, cuando tengamos que acercarnos al límite de una plataforma para hacer un salto muy difícil, se nos vaya la mano y Gómez termine cayéndose de la misma. Los programadores del juego debieron darse cuenta de eso, de manera que añadieron la posibilidad de desplazarnos pixel a pixel presionando los botones L y R.

Durante el juego podemos encontrar algunos ítems como el gorro volador (nos permite volar durante tiempo limitado) las bolas de golf (las lanzamos hacia los enemigos, como si fuesen las bolas de fuego de Mario) la espada (nos permite golpear hacia adelante o hacia arriba) el escudo (nos hace invulnerables durante un tiempo) y las zapatillas (aumentan nuestra velocidad, nuestro salto y el tiempo que pasa Gómez "resbalándose").

El control de Gómez no es malo, pero si es mejorable, no solo por lo explicado anteriormente, sino porque hay muchos saltos que están medidos y pueden ser muy fáciles de fallar.

El desarrollo del juego es bastante libre, podemos jugar los niveles en el orden que queramos (excepto el último, claro) y en algunos puntos concretos (en el árbol y en el congelador) encontraremos jefes que nos darán un corazón extra para nuestro personaje (muy necesario, pues es bastante fácil morir en este juego).



Los enemigos suelen aparecer en gran número



El control de Gómez se complicará en el congelador

Duración

El juego nos deja libertad para elegir como y cuando explorar la mansión (y buscar sus muchas puertas ocultas llenas de vidas, dinero y otros ítems) pero en general podríamos decir que hay unas 5 fases, cada una con diferente longitud, dificultad y un jefe final esperándonos. Como he dicho hay otras zonas a explorar, como el congelador o los pasadizos secretos que hay bajo tierra, fuera de la mansión. En más de una ocasión descubriremos que hay dos o más maneras de llegar al mismo sitio, así que en ese sentido el juego es bastante entretenido. Mismo caso sucede con las puertas y pasadizos secretos, pues existen muchísimas zonas ocultas, a veces se accede a ellas atravesando paredes, otras presionando arriba en sitios concretos, por ejemplo hay muchas puertas que ocultan puertas ocultas encima o debajo de ellas, de hecho incluso hay puertas que nos llevarán a sitios distintos si entramos en ellas dos veces seguidas.



Rebuscando en los niveles encontraréis zonas secretas

Dejando de lado el tema de la exploración, la dificultad del juego es bastante alta, Gómez morirá con mucha facilidad si no somos muy cuidadosos, obviamente podemos disminuir su fragilidad consiguiendo los dos corazones extra que se obtienen al eliminar al pájaro gigante y al muñeco de nieve (de hecho es lo primero que recomiendo hacer) pero aun así, hay zonas del juego en las cuales las vidas volarán rápidamente. Quizás por eso el juego es tan generoso dándonos vidas extra, no dentro de los niveles pero si en las puertas ocultas que se esconden en la mansión, además conforme vamos recolectando dólares, estos van subiendo nuestra vida o nos otorgan una vida extra y por si esto fuera poco, el juego consta de Passwords y continuaciones.



Los bloques A nos darán información y consejos

Así que, pese a que el juego es difícil, nos da bastantes herramientas para poder completarlo sin sufrir demasiado, aunque para ello tendremos que poner bastantes ganas, pues no es fácil completar algunas partes sin perder la paciencia.

Una vez completado, el juego no ofrece ningún modo de juego extra, sin embargo es muy agradable rejugarlo para completar niveles concretos (aprovechando la libertad que nos brinda el juego) o buscar secretos (siempre y cuando no hayáis acabado hartos al intentar completarlo).

Conclusión

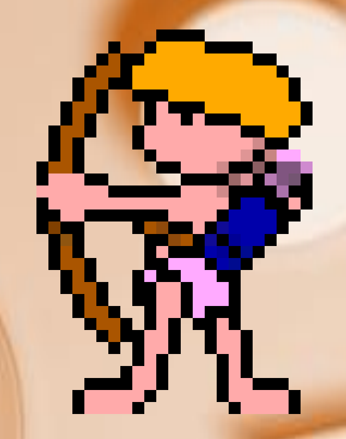
The Addams Family es un juego entretenido, simpático, lleno de zonas ocultas y pese a su dificultad es bastante asequible completarlo con un poco de perseverancia. Sin embargo, si no lográis acostumbraros al control de Gómez, difícilmente disfrutaréis de la partida. Es cierto que en el género de las plataformas hay juegos mejores en términos generales, aunque personalmente yo disfruto mucho de *Tha Addams Family* y recomiendo probarlo.

Skullo

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTÁN EN LA PÁGINA 57 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO



¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Ha aparecido en una serie de animación

Pista 3: El protagonista del juego es un personaje hambriento y alocado

2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Es un personaje relacionado con el mundo del cómic

Pista 2: Es el protagonista del juego

Pista 3: su estética es "muy noventera"

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





Retro Barcelona 2015

A mediados del mes pasado se celebró la tercera edición del evento RetroBarcelona, una pequeña feria dedicada a los videojuegos retro, con máquinas arcade y consolas clásicas para probar, puestos de venta, torneos de juegos clásicos y charlas de personas conocidas dentro del medio, como ex redactores de revistas de los 90.

Antes que nada quisiera explicar que este reportaje va a ser tremendamente corto y básico, ya que mi estancia en el evento se resumió a una mañana y parte de la tarde durante uno de los días, de manera que no pude estar presente en la mayoría de actividades realizadas y por motivos técnicos tampoco pude hacer fotos (así que muchas de las que veis aquí las hizo José Reyes, un compañero del foro El Otro Lado ¡Gracias José!).

Al igual que el año pasado, el evento duró dos días y había que pagar para entrar, así que el primer cambio notable lo encontramos en el lugar donde se celebró el evento, ya que esta vez fue en el Museo Marítimo de Barcelona, en lugar de hacerlo en Glorias como los años anteriores.





Tras pasar una larga cola que afortunadamente avanzaba más rápidamente de lo esperado (¿tendría Blast Processing?) me encontré con que el local estaba lleno hasta arriba y apenas se podía andar, algo esperable, tanto por la cola de fuera como por el hecho de que cada año la asistencia parece aumentar.

Sin embargo en este caso concreto lo que causó una sensación de estrangulación no fue la gente en sí (ni siquiera los padres que llevaban a sus hijos en carritos) si no el hecho de que el lugar era bastante más pequeño que el de los dos años anteriores. Como resultado a eso, fue realmente difícil recorrer las diferentes secciones sin tropezar, empujar o pisar a alguien, excepto a la hora de comer, donde por fin se descongestionó bastante el tráfico.

Al lado de la entrada había una zona donde comprar una camiseta o poster del excelente cartel de este año, con Simon Belmont delante de la Sagrada Familia, y justo al lado estaba el stand de Videojuegos por Alimentos, iniciativa que lleva funcionando muy bien desde la primera edición y que consiste en entregar determinados alimentos para la gente más necesitada y llevarse a cambio algún detalle relacionado con videojuegos como juegos o mandos.



A un lado estaban las máquinas recreativas cedidas por varias organizaciones (como A.R.C.A.D.E.). Entre que cuando llegué estaban haciendo el torneo de *Twinkle Star Sprites* y el de *Garou Mark Of The Wolves*, y que había gente que no soltaba las máquinas fue muy difícil poder disfrutarlas, pero bueno, al menos quedaban las consolas de siempre que también estaban conectadas con juegos tan llamativos como *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Streets of Rage 2*, *Super Street Fighter II*, *Street Fighter Alpha 3*, *The Simpsons* y *King of Fighters 98*, entre otros.













La zona de exposición de consolas siempre es bien recibida, pero la verdad es que si la has visto los años anteriores no te va a sorprender nada, pues es prácticamente lo mismo. Eso sí, si es la primera vez que la tienes delante resulta muy curiosa, especialmente por ediciones raras de determinadas consolas.

Los puestos de venta estaban llenos de muñecos pixelados hechos con Hama Beads, camisetas frikis de todo tipo, chapas de personajes de videojuegos, anime y cine (¿quién iba a pensar que encontraría una chapa de Bela Lugosi?) productos un tanto curiosos (caramelos de los Decepticons) y por supuesto videojuegos.



Pese a incluir la palabra RETRO en el nombre del evento, era bastante fácil encontrar juegos relativamente recientes, algo que no me parece mal, pues solo era una pequeña parte del total de juegos que se vendían, ya que la mayoría del material continuaba perteneciendo a generaciones anteriores de consolas. El tema de los precios siempre es algo muy relativo, hay quien dice que todo está muy caro (lo cierto es que habían algunos juegos con precios tremendamente inflados y más caros que en Ebay) y otros que se podían encontrar gangas (yo encontré un par de juegos japoneses que buscaba a buen precio) pero lo cierto es que a la hora de valorar cuanto ha de costar un juego clásico, dudo mucho que nadie se ponga de acuerdo, así que no vale la pena entrar en polémica.



En lo que se refiere a charlas y conferencias, los dos días estaban bien servidos, de manera que si estabais interesados podías pasaros casi todo el día entre una y otra, tal y como demuestra el calendario de actos.



	SÁBADO 14	DOMINGO 15	
10:00	APERTURA	APERTURA	10:00
11:00	Pulpofrito x Rejugando	Campeonato Musical	11:00
12:30	Bruno Sol y Marcos García	El Club Vintage Satoru Iwata	12:30
14:00	El Mundo del Spectrum	Historia de SEGA. Marc "Funs" y Alfonso "Ryo"	14:00
15:00	Andrés Samudio La diosa de Cozumel		
16:00	RETRO ENTRE AMIGOS	BLITWorks	16:00
		Héctor Fuster Nuestros hijos y sus videojuegos	17:00
18:00	Spidey y Pedja Génesis		
		CIERRE	19:00
20:00	CIERRE		



Como nota curiosa decir que pude probar un juego homebrew de Dreamcast donde controlabas a un Ninja que tenía que cargarse a todo bicho viviente (lo siento, no recuerdo el título) y que en una esquina del evento podíamos ver un par de elementos relacionados con Star Wars, concretamente un ewok y una de las motos del Episodio 6, también había un stand dedicado a los clics de Famobil/Playmobil y muñecos similares. No sé qué relación tenían con RetroBarcelona, pero sin duda valía la pena echarles un vistazo.

Y con esto doy por finalizado el reportaje (ya os dije que iba a ser corto y básico) no sin antes comentar que pese a que RetroBarcelona tiene un encanto muy especial, creo que está perdiendo mucho brillo y no lo digo porque al ser la tercera edición ya no sea una novedad (estamos hablando de algo centrado en videojuegos de hace más de 20 años, la novedad no es su punto fuerte) lo digo porque los cambios que se han ido haciendo (reducir el evento de 3 días a solo 2, entrada de pago, cambio a un recinto más pequeño) no me parecen acertados. Así que espero que la próxima edición (en caso de que se haga, que supongo que sí) sea la mejor de todas, al fin y al cabo cada año va más gente al evento, de manera que no hay motivo para no mejorar ¿verdad?

Skullo



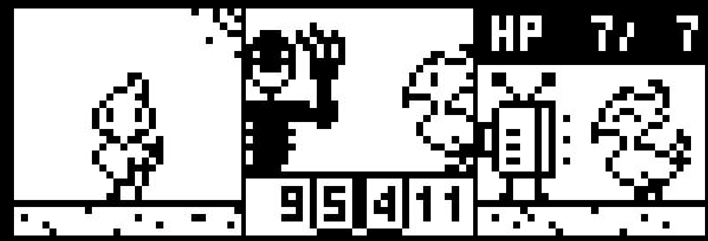
POCKETSTATION



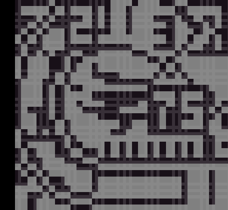
Entre finales de 1998 y 1999, poco después del lanzamiento de Dreamcast y su Visual Memory Unit (la cual apareció en esta sección en el número pasado) Sony decidió hacer algo parecido lanzando la PocketStation, un periférico algo tardío y exclusivo para Japón, pero no por ello menos interesante.

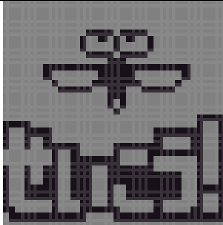
PocketStation era una Memory Card que incluía reloj y alarma, pero también servía para jugar a minijuegos que venían incluidos en los juegos de PlayStation y nos podían dar algún extra o desbloquear opciones en el juego principal. Algunos de esos minijuegos se podían jugar a dobles así que en cierto modo PocketStation también era una consola portátil.

La funcionalidad de este accesorio variaba según el juego, así pues en algunos como *Final Fantasy VIII* se podía jugar a Chocobo World, donde controlábamos a un Chocobo llamado Boko en su propia aventura, en otros como los ports de *Megaman* clásico a PlayStation podíamos acceder a minijuegos donde mejorar a Megaman y a los Robot Masters y en los *Spyro the Dragon* se incluía un minijuego similar a un Tamagotchi.



Minijuego *Chocobo World*

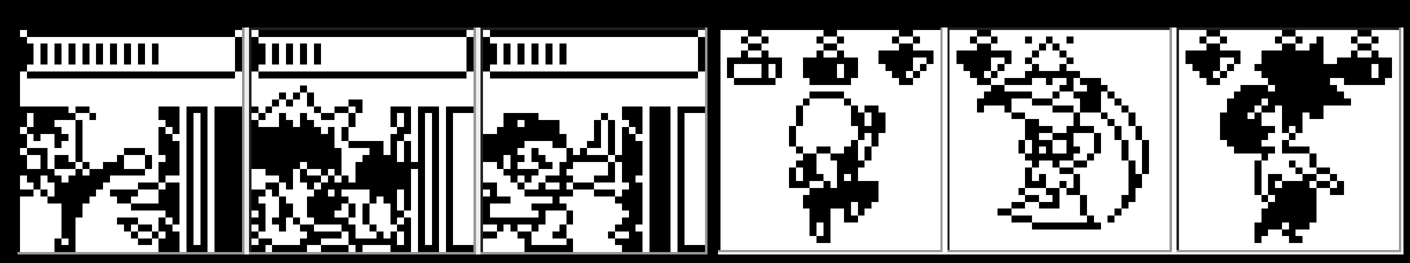




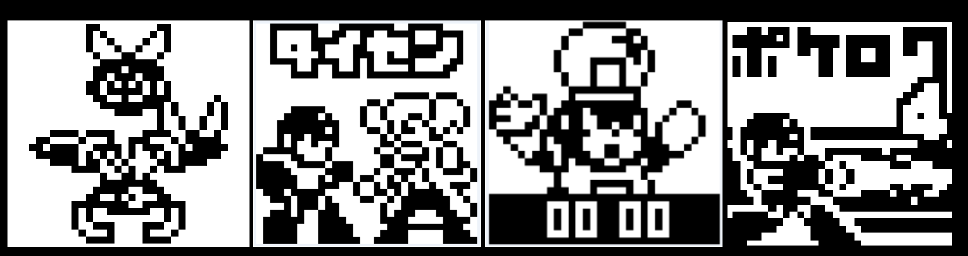
Minijuegos de *Spyro the Dragon*

La lista de juegos compatibles con este periférico es bastante elevada (más de 60 juegos) aunque claro, algunos de ellos son "muy japoneses" y prácticamente injugables para todos aquellos que no entiendan el idioma nipón. Aun así creo que es interesante añadir una pequeña lista con algunos de ellos.

All Japan Pro Wrestling	*Arc The Lad III*	*Armored Core: Master of Arena*
Chaos Break	*Chocobo Stallion*	*Crash Bandicoot 3*
Dance Dance Revolution 3/4/5	*Final Fantasy VIII*	*Rockman Complete Works*
Metal Gear Solid Integral	*Monster Farm*	*Jade Cocoon*
Legend of Dragoon	*Jojo's Bizarre Adventure*	*Grandia*
Rival Schools 2	*Street Fighter Zero 3*	*Pop'N Music 2*
R4: Ridge Racer Type 4	*Spyro The Dragon 1/2*	*Super Robot Wars Alpha*
Legend of Mana	*Love Hina 2*	*Tales of Eternia*



Minijuegos para PocketStation de *Street Fighter Zero 3*





Los juegos de *Rockman Complete Works* son compatibles con PocketStation

Pese a que su precio era bastante elevado y aparecer en la recta final de la vida de PlayStation, hubo planes de lanzarla fuera de Japón, algo que no llegó a suceder oficialmente. Finalmente, tras unos años en activo y con la llegada de la generación de 128 bits, este periférico fue descontinuado en el año 2002. Recientemente Sony ha resucitado este accesorio permitiendo jugar a algunos de sus minijuegos en PSVita.



PSVita ha resucitado a PocketStation



Toro, la mascota de Sony, también tuvo minijuego

Skullo



PIXELS



En esta ocasión voy a hablar de una película que no se basa en un videojuego concreto, pero utiliza a varios de ellos como parte de su argumento.

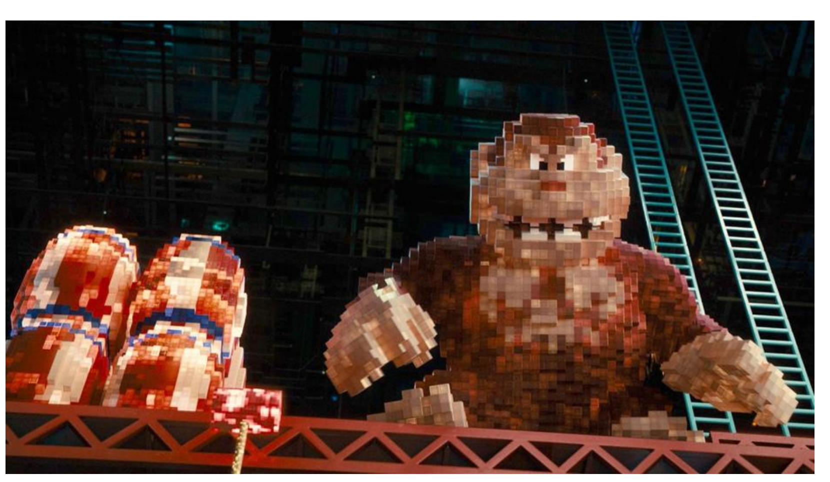
Pixels es una película que toma como base el increíble corto del mismo nombre creado por Patrick Jean en 2010, donde decenas de personajes pixelados provenientes de arcades clásicos arrasaban una ciudad y quién sabe, quizás también se basaron en el capítulo de *Futurama* donde sucedía exactamente lo mismo.

Debido a que *Pixels* es una película muy reciente, no voy a contar demasiado sobre ella, solo resumiré brevemente su historia y daré mi opinión sin mencionar spoilers.

Título: *Pixels*
Director: Chris Columbus
País: Estados Unidos
Año: 2015
Duración: 106 minutos



Q-Bert con los protagonistas



El Donkey Kong original ha regresado

Historia de la película:



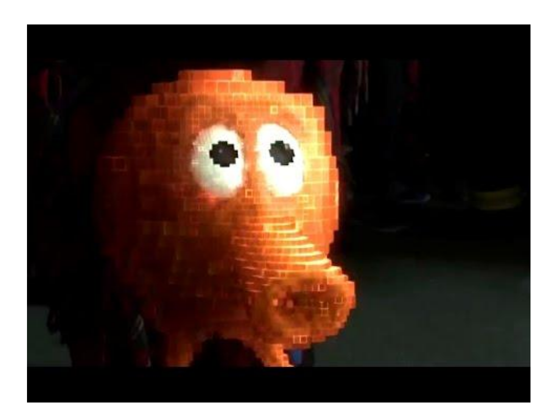
La película empieza ambientada en los años 80, cuando dos amigos (Sam y William) van a visitar el nuevo y flamante salón recreativo que han abierto recientemente cerca de sus casas. Dicho salón será su lugar de culto, donde gastarán su dinero mientras juegan a algunos de los mejores juegos creados.

Uno de los chicos, Sam, demuestra ser muy bueno aprendiéndose los patrones de los juegos, pero lamentablemente no logra superar al prepotente campeón vigente (Eddie), quedando segundo. En dicho torneo encontrarán a otro jugador con el cual entablaran amistad (Ludlow).

Aquí la película da un salto de 30 años y nos muestra a los protagonistas en la actualidad: Sam trabaja como instalador de equipos tecnológicos en casas ajenas, William es presidente de Estados Unidos, Ludlow se ha vuelto un tipo obsesionado con conspiraciones y Eddie ha acabado en la cárcel. La vida de todos ellos cambiará cuando una flota de naves alienígenas ataque la tierra usando los mismos patrones que el videojuego *Galaga*.

Tras un segundo incidente en India, queda claro que la Tierra se ha de enfrentar contra las versiones de los videojuegos clásicos creados por alienígenas, si pierden las 3 vidas, adiós al planeta.

Conclusión:



Voy a intentar ser breve, pero antes de dar mi opinion me gustaría decir que a quien le gusten los videojuegos clásicos de los 80 (*Frogger, Galaga, Pacman, Donkey Kong, Q-Bert, Defender*…) mire la película independientemente de lo que voy a decir a continuación.

Pixels es una oportunidad perdida, una película del montón, con chistes y escenas recicladas de un millón de películas anteriores, las típicas películas hechas para todo el mundo, con humor facilón y romance forzado incluido. Toda la parte centrada en el protagonista, Sam, es muy mala y tremendamente previsible, los otros jugadores son más divertidos por representar estereotipos más forzados, como el de presidente inculto (Will), el friki sin vida social (Ludlow) y el chulo perdonavidas al cual se le sube el ego a la cabeza (Eddie). Por cierto, este último personaje parece tener algunas similitudes con el campeón real de videojuegos Billy Mitchell, vamos que han decidido hacerle una parodia con toda la mala leche del mundo, dando un personaje bastante entretenido.

Por otro lado, las escenas de videojuegos arrasando la ciudad estan muy logradas y son sorprendentes, aunque es cierto que eso ya sucedía en el corto de Patrick Jean y no teníamos que sufrir a Adam Sandler, pero bueno. Es innegable que toda la invasión esta muy lograda y que algunas escenas (como la de Pac-man) son lo mejor de la película. Una de las cosas que hace que esas escenas valgan la pena son los múltiples personajes de videojuegos que podreis reconocer en ellas.



Resumiendo, *Pixels* es el corto de Patrick Jean mezclado con la típica película americana de humor para toda la familia, si os gustan esas clase de películas y los videojuegos, estais de enhorabuena, en caso de que solo os gusten los videojuegos, echadle un vistazo, pero mantened bajas las espectativas y tratad de disfrutar las partes de la invasión.

Skullo

El Personaje

PEPSIMAN



¿Tenéis sed? ¿Queréis un refresco de cola pero no hay ningún sitio donde comprarlo? Esperad un momento y vuestro problema se solucionará gracias al personaje comentado hoy, quien recorrerá la ciudad a toda velocidad para refrescaros.

Ese personaje no es otro que Pepsiman, uno de los muchos intentos publicitarios de Pepsi por tratar de ponerse a la delantera de Coca Cola en el negocio de los refrescos de Cola. La idea de Pepsi era crear un personaje sencillo pero llamativo que hiciese gracia al público nipón para popularizar su bebida un poco más.

Pero claro, si lo que pretendes es convencer a los japoneses de algo, suele ser buena idea hacer un videojuego con esa idea, y así es como nuestro torpe, pero veloz protagonista entró en el negocio del ocio electrónico.





Pepsiman en *Fighting Vipers*

Su primer paso en el mundo de los videojuegos fue como personaje oculto de la versión japonesa de *Fighting Vipers* (1996) donde lucia un aspecto algo diferente al que sería su diseño final.

En 1999 Pepsiman tuvo su propio juego en PlayStation, el objetivo del refrescante héroe similar al de los anuncios, llegar corriendo a un punto concreto a repartir Pepsi. Así pues se podría considerar que el juego es un “runner” que ponía a prueba nuestros reflejos, pues no era excesivamente fácil.









Pepsiman tuvo su momento, pero no llegó a ser un triunfo total y fue rápidamente olvidado, sin embargo gracias a internet, su esencia no ha desaparecido del todo, ya que recientemente alguien ha hecho algunas modificaciones en *Metal Gear Rising Revengeance* (2013) para cambiar el aspecto del protagonista, convertirlo en Pepsiman y crear un divertido video sobre ello que podéis encontrar fácilmente si rebuscáis por Youtube.

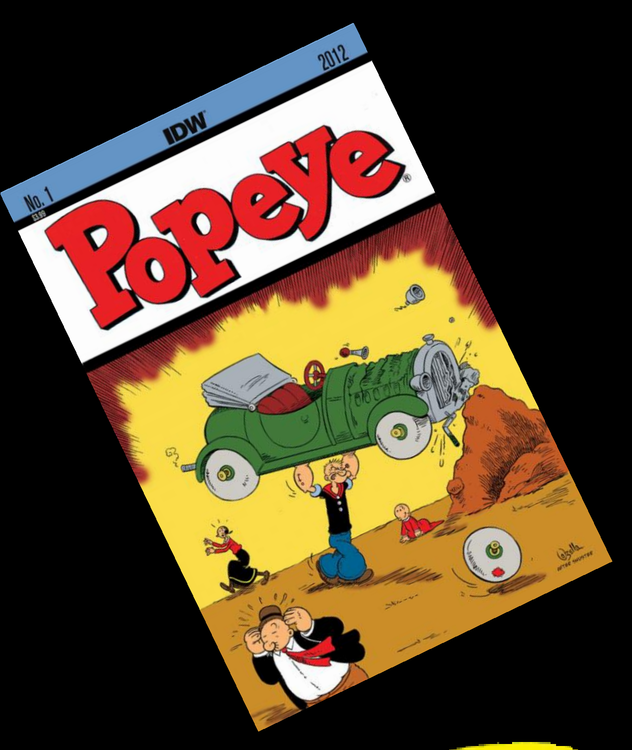
Quién sabe, quizás ese video sirva para que alguien se vuelva a interesar en este personaje y sea el primer paso para traerlo de vuelta, aunque yo no contaría con ello.

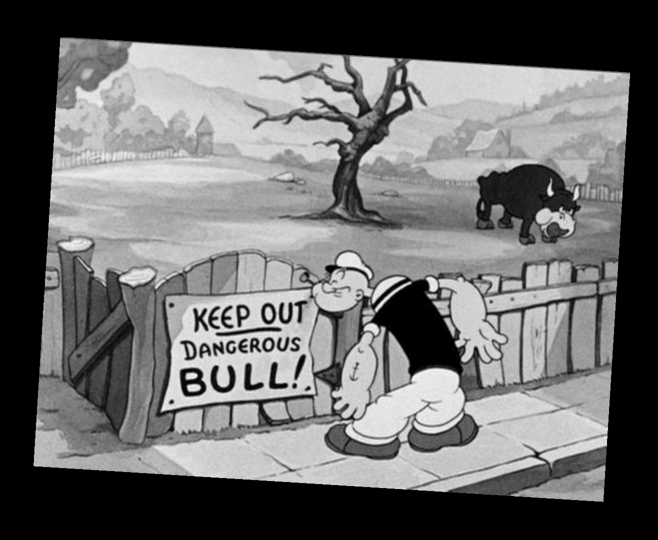



Pepsiman ha vuelto gracias a los fans y protagoniza un *Metal Gear*




Skullo





ESPECIAL Popeye

por Skullo









ESPECIAL POPEYE

El especial de este número se lo vamos a dedicar a un personaje bastante conocido, aunque generalmente de manera superficial, pues son muchas las personas que tienen una idea equivocada sobre algunas cosas que definen a Popeye, como por ejemplo el origen de su fuerza, su supuesta rivalidad eterna con Brutus o su relación con Olivia.

Debido a ello, antes de comentar los videojuegos de Popeye, voy a hacer una introducción sobre el personaje y algunas curiosidades relacionadas con él.

En 1919 Elzie Crisler Segar creó la tira cómica *Thimble Theater* para el periódico New York Journal, que estaría protagonizada por una muchacha llamada Olivia Oyl junto con su hermano (Castor), su padre (Cole), su madre (Nana) y novio (Ham Gravy). Puede que muchos se sorprendan al saber que el novio de Olivia no fuese Popeye, pero es que nuestro querido marinero ni siquiera apareció en las tiras cómicas durante los primeros 10 años.

En 1929 Segar introdujo a Popeye en una historia donde necesitaban a un marinero para pilotar un barco en una aventura en la cual aparecía una gallina mágica llamada Bernice (también conocida como Whiffle), la cual daba una enorme suerte a las personas cercanas (situación que quería aprovechar Castor para hacerse rico). Durante la aventura Popeye es herido y Bernice lo salva otorgándole sus habilidades sobrehumanas, si amigos, nada de espinacas, Popeye **obtuvo sus poderes de una gallina mágica**.

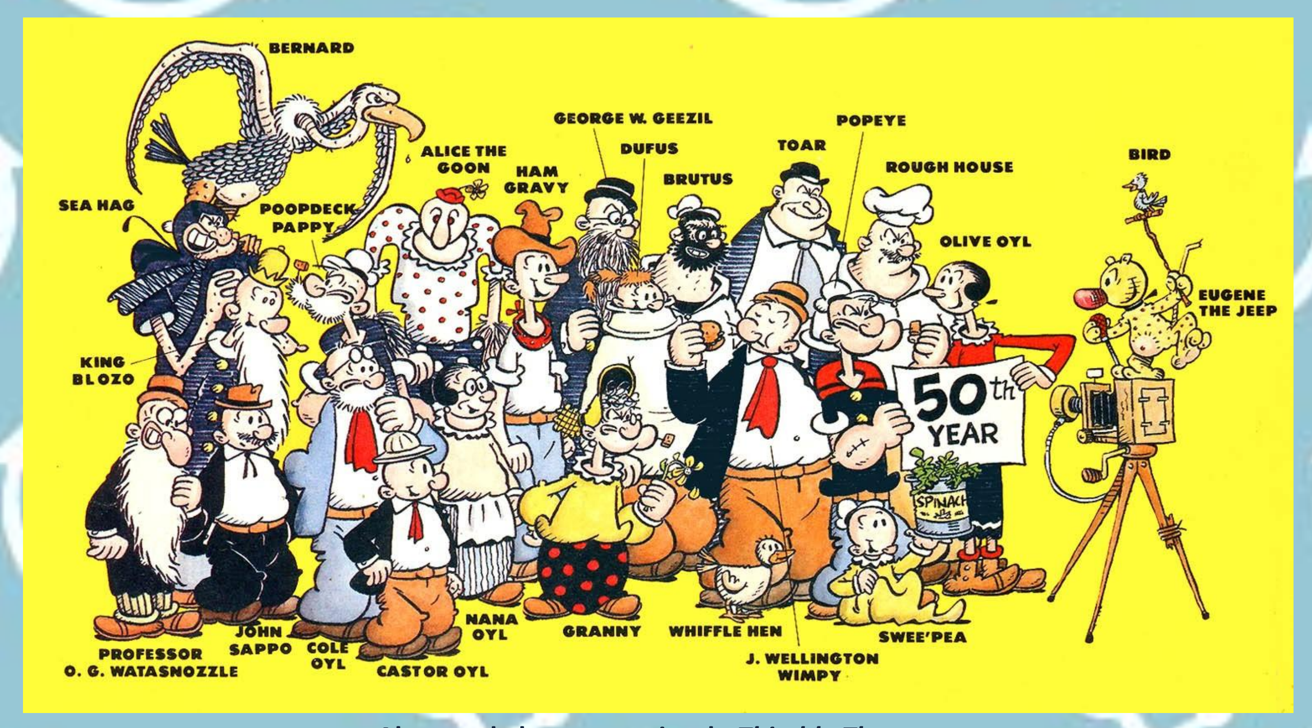






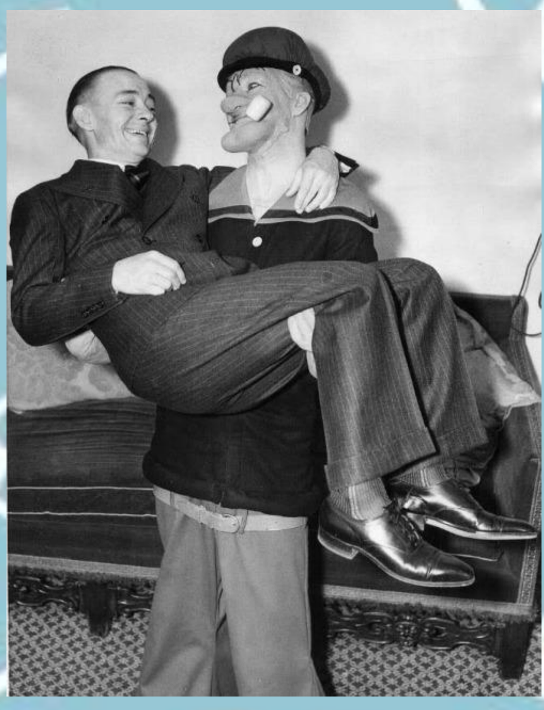
Primera aparición de Popeye

La introducción de Popeye en las tiras de *Thimble Theater* iba a ser temporal, pero por algún motivo el personaje gustó mucho y Segar decidió incluirlo más a menudo, hasta el punto de que decidió que Olivia dejase a su novio y mantuviese un romance con el marinero. En las tiras cómicas de Segar también aparecieron muchos otros personajes como Pilón, el Rey Blozo, Eugene the Jeep, la Bruja del mar, su secuaz Alice, Cocoliso o Bluto (Brutus).



Algunos de los personajes de *Thimble Theater*

La muerte de Segar en 1938 provocó que sus personajes cayesen en manos de otros artistas (entre los que se encontraban sus ayudantes), al mismo tiempo que Popeye continuaba su ascenso a la popularidad, lo cual provocó que Popeye protagonizase sus propias aventuras en los años 50 y que el título de la tira *Thimble Theater* pasase a *Thimble Theater Starring Popeye* en los 60 y finalmente a *Popeye* en los 70.



E.C. Segar en brazos de Popeye

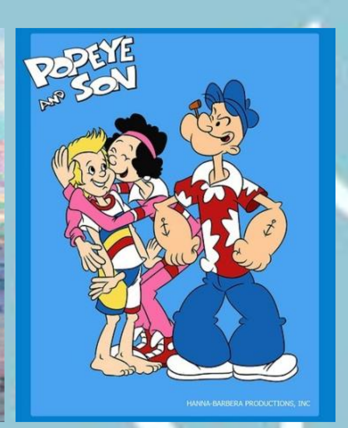
Sin embargo, si algo ayudó al personaje de Segar a alcanzar la fama mundial, fueron sin duda sus cortometrajes y series de animación que perduraron durante varias décadas. La primera serie apareció en los años 30 bajo el nombre de *Popeye The Sailor* (*Popeye el marino*) por parte de Paramount Pictures, la segunda apareció en los años 60 producida por King Features Syndicate, la tercera a finales de los años 70, producida por Hanna-Barbera Productions.

Pese a la inclusión de personajes de *Thimble Theater* en las series de Popeye, no se puede decir que fuesen un calco de las tiras de Segar, como demuestra el hecho de que Brutus, un personaje cuya aparición en las tiras originales fue prácticamente anecdótica, ahora se había convertido en el archienemigo de Popeye, formándose un triángulo amoroso entre ellos dos y Olivia. El siempre hambriento Pilón y el bebé Cocoliso también harían acto de aparición en dichas tiras, además de otros personajes inventados exclusivamente para ellas.

Otros cambios incluidos fueron el hecho de que Popeye actuase de manera más patriota (son muchos los episodios en los cuales golpea a nazis u otros "enemigos de la nación" al son de Barras y Estrellas) dando lugar a pie a algunos estudios que afirman que Popeye es la representación de como los americanos se veían a sí mismos (bondadosos, pero sin miedo a recurrir a la violencia).





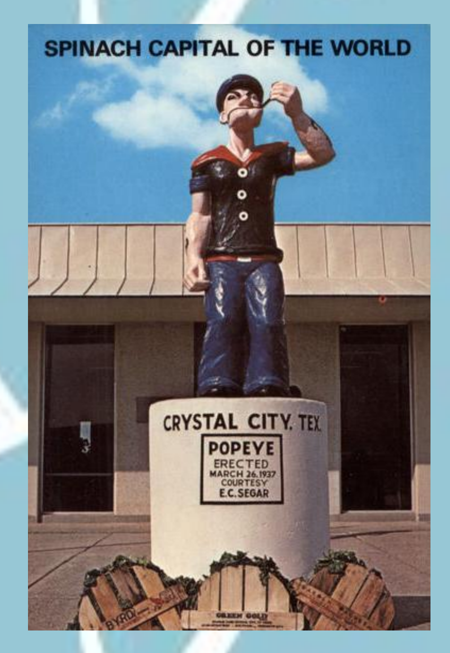


Pequeña muestra de las diversas series de animación basadas en Popeye

Muchos años más tarde el personaje no parecía perder fuerza, motivo por el cual se hizo una película de imagen real donde Robin Williams encarnó al marinero en 1980 y otra serie de animación en 1987 llamada *Popeye e Hijo*, donde se mostraba al descendiente de la pareja formada por Popeye y Olivia, el cual, pese a heredar algunas de las habilidades de su padre, odiaba las espinacas.



Robin Williams interpretando a Popeye



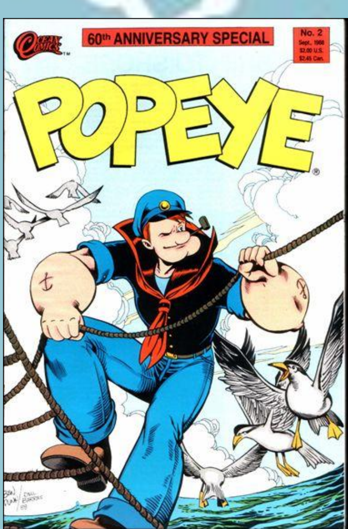
La inclusión de las espinacas como fuente de la fuerza sobrenatural de Popeye dio pie a otro tipo de especulaciones, que decían claramente que eran una alusión al Cannabis (siendo aspiradas por Popeye a través de su pipa en muchas ocasiones) para colmo de males, en uno de los capítulos de los años 50 Popeye decía que era un descendiente de Hércules y se mostraba al dios griego aspirando ajo (lo cual llevó a dar echar más leña al fuego al asunto de las drogas).

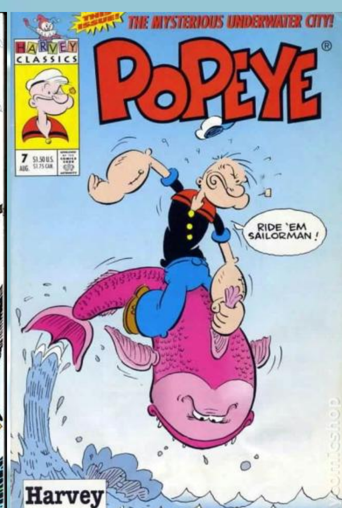
Por otro lado, el hecho de que Popeye consumiese espinacas para volverse más fuerte, hizo que la venta de dicho producto aumentase considerablemente, hasta el punto de que en diversas ciudades donde se dedicaban a la producción de espinacas, como Crystal City (la autoproclamada capital mundial de las espinacas) pusieron estatuas en honor al personaje a modo de agradecimiento. Total, todo para descubrirse años más tarde que las espinacas no son la fuente de hierro que nos habían hecho creer.

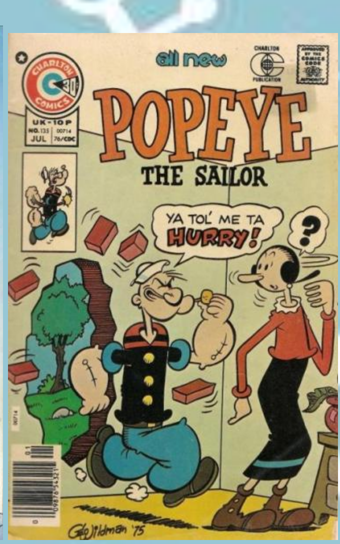
Otro dato interesante de Popeye es que **se le considera el precursor de los clásicos superhéroes americanos**, pues ya mostraba elementos que luego se vieron en personajes como Superman (el cual originariamente era bastante más serio y bruto que el que conocemos en la actualidad). Quizás por ese motivo DC Comics creó un personaje basado en Popeye llamado Captain Strong, el cual no tuvo ningún reparo en enfrentarse a Superman.



Captain Strong contra Superman





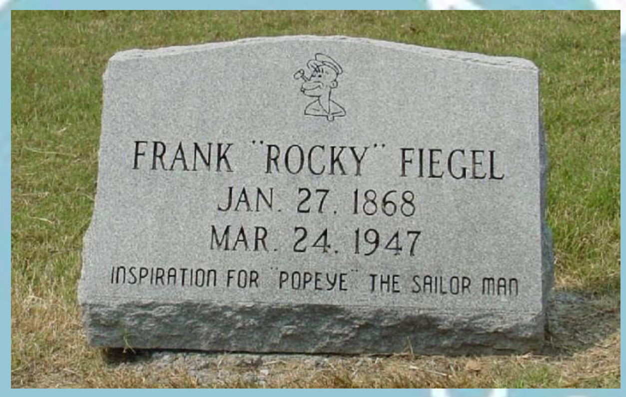


Algunos de los cómics de Popeye

La última curiosidad relacionada con Popeye tiene que ver con el aspecto de sus personajes, ya que se cuenta que **Segar se basó en personas reales para crearlos.** Al parecer el personaje de Olivia lo creó basándose en su vecina (una mujer alta y muy delgada) y el de Popeye basándose en Frank "Rocky" Fiegel, un tipo duro que nunca decía que no a una pelea y al parecer no era demasiado agraciado. Frank fue inmortalizado por el popular personaje y al parecer no le debió desagradar la idea, como demuestra el hecho de que en su tumba esté dibujado Popeye.



Betty Boop bailando con Popeye



Tumba del hombre que inspiró a Popeye

VIDEOJUEGOS DE POPEYE

Repasaremos ahora el paso de Popeye por los videojuegos, pese a que el marinero encajaría perfectamente en juegos de lucha y beat em ups, descubriremos que su participación en el mundo de los videojuegos ha abarcado todo típo de géneros y que curiosamente, muchos de sus juegos no llegaron a publicarse en occidente.

POPEYE (1982)

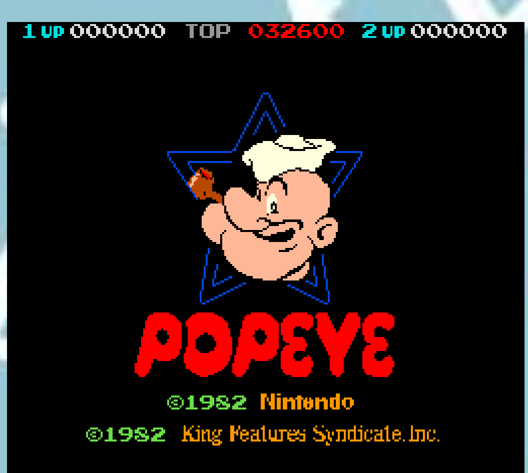


Como muchos sabréis, el arcade original de Popeye fue desarrollado por Nintendo, compañía que estuvo interesada en los derechos del personaje desde hacía un tiempo. De hecho, en muchas ocasiones se ha comentado que la idea original de *Donkey Kong* estaba pensada para ser un juego de Popeye, cambiando a Jumpman por Popeye, DK por Brutus y Pauline por Olivia (y supongo que el martillo por las espinacas).

En este juego tendremos que ir consiguiendo ítems que va lanzando Olivia, mientras evitamos a Brutus (que nos perseguirá y acechará constantemente) y a la bruja del mar (que nos lanzara botellas). Los escenarios disponen de algunas trampas en las cuales podemos hacer caer a Brutus y en caso de necesitarlo, siempre podemos usar las espinacas para darle un puñetazo que lo mande fuera de la pantalla durante unos momentos.









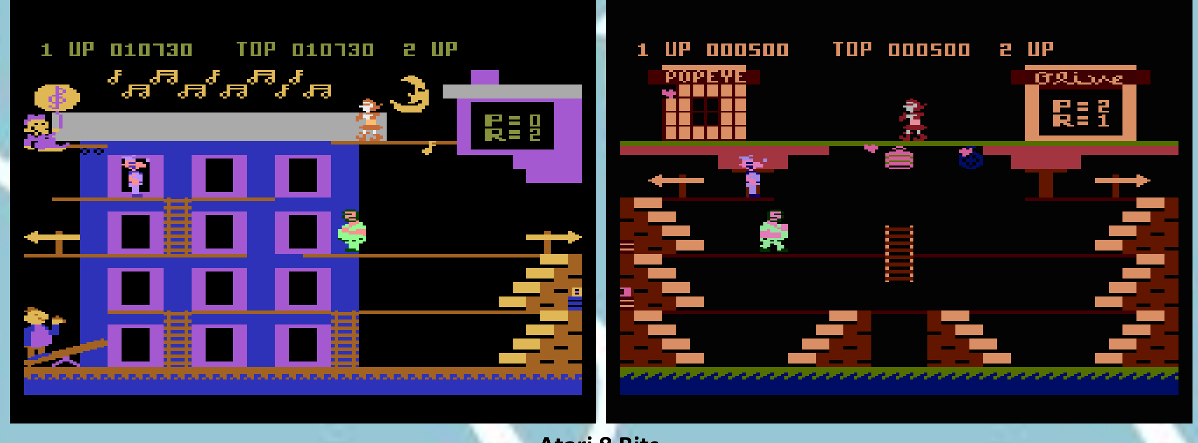
El juego fue un gran éxito y tuvo una enorme cantidad de versiones a formatos domésticos como NES, Apple II, Odyssey 2, Atari 2600, Atari 5200, Intellivision, Commodore 64, Colecovision, Texas Instruments 99, Amiga y ZX Spectrum y algunos otros. También existen versiones más recientes del juego de Arcade en Java Mobile.



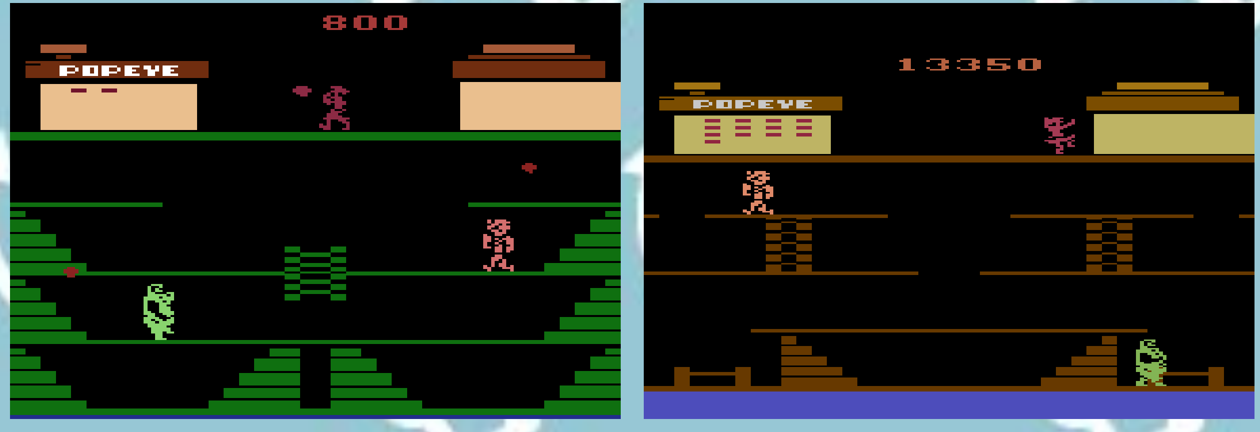

NES



Commodore 64



Atari 8 Bits



Atari 2600



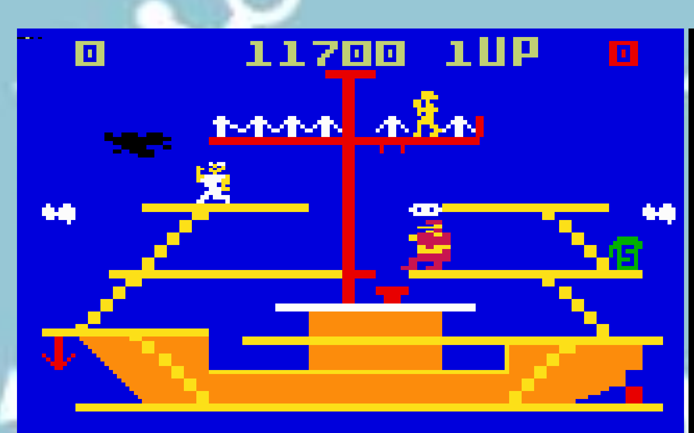


Atari 5200



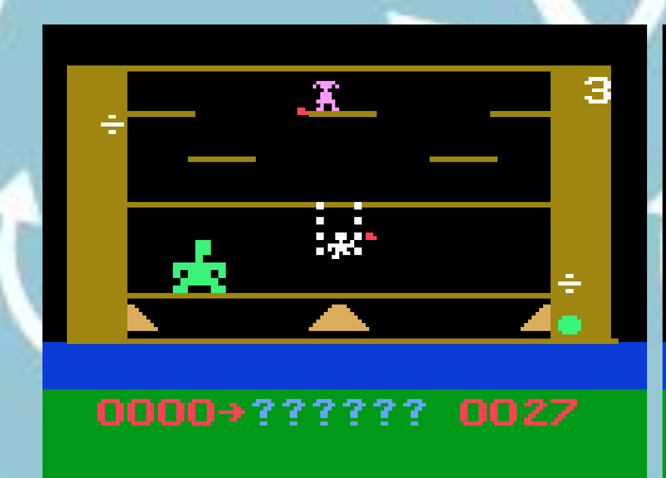


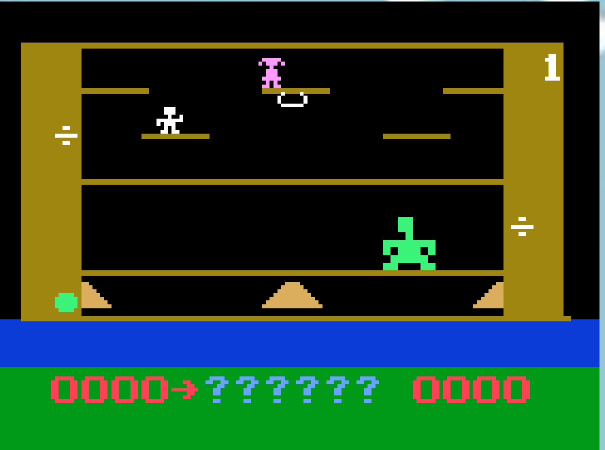
ColecoVision



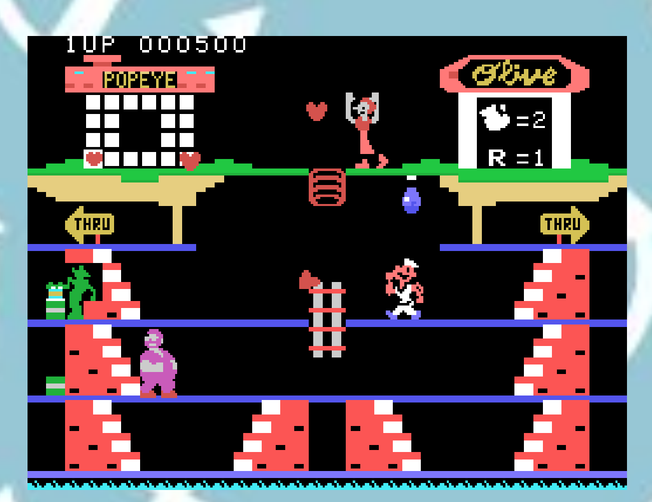


IntelliVision





Odyssey 2





Texas Instrument TI 99 4A

El éxito de *Popeye* era tal que también apareció algún juego con similitudes notables, como por ejemplo *Fast Eddie* de Atari 2600, que recordaba bastante al primer nivel de Popeye, aunque con algunas diferencias (como la sustitución de Brutus por varios enemigos pequeños).

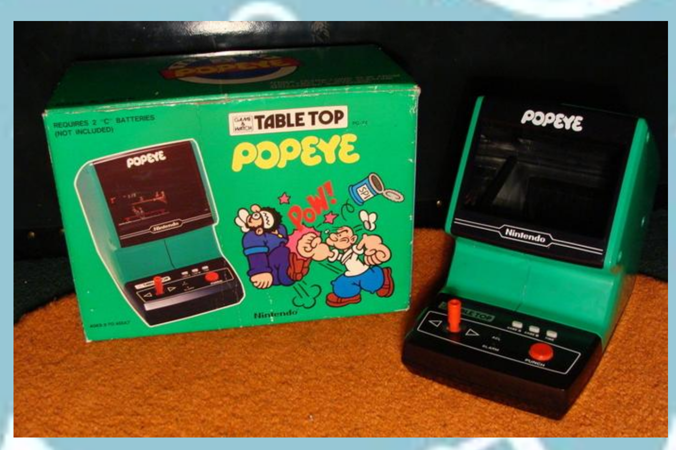


GAME & WATCH DE POPEYE (1981-1983)

Nintendo decidió aprovechar la licencia de Popeye todo lo que pudo, de manera que además del juego para Arcade también lanzó varias Game & Watch basadas en el mítico marinero, perteneciendo una de ellas a la rama Tabletop, que eran las Game & Watch cuya forma imitaba una cabina de máquina recreativa.

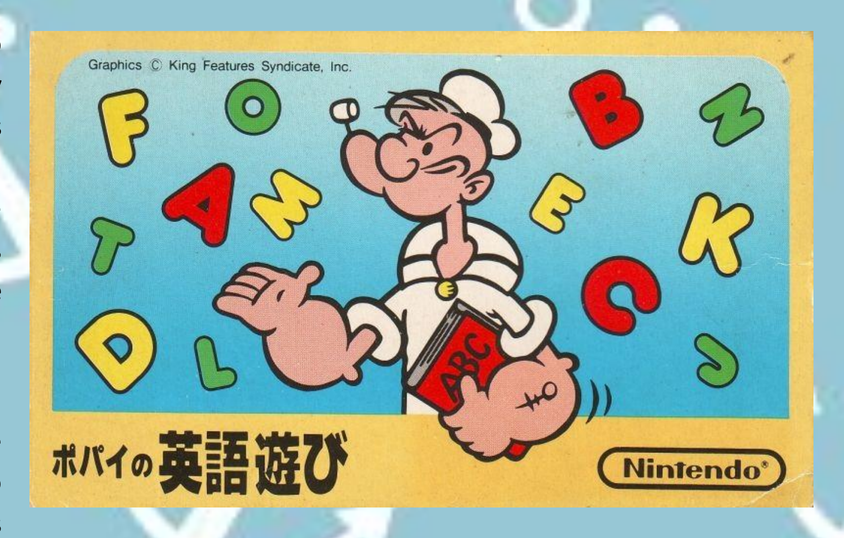


La jugabilidad de estas versiones era notablemente más simplificada que la del Arcade, pero cumplía con el estándar de diversión que se podía esperar de consolas tan sencillas como esas.





POPEYE NO EIGO ASOBI (1983)



Puede que muchos recordéis el juego educativo *Donkey Kong Math* donde el simio de Nintendo y sus descendientes trataban de enseñarnos matemáticas. En un nuevo paralelismo con DK, Popeye también se preocupó por la educación de los niños japoneses, esta vez para enseñarles inglés en un juego de Famicom que no salió de Japón.

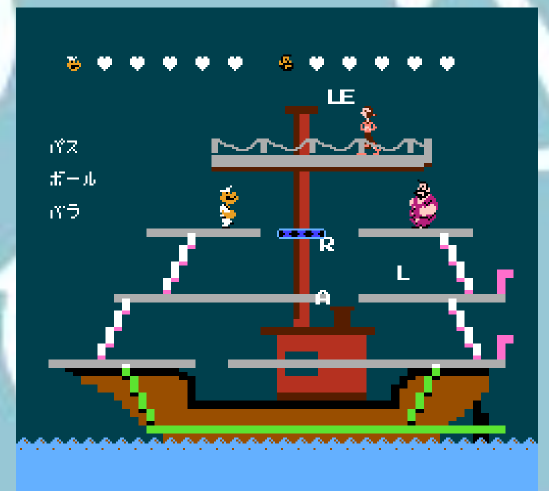
El juego se basa en adivinar palabras que están separadas por categorías, según el modo de juego que seleccionemos dispondremos de más o menos pistas a la hora de saber que palabra es (obviamente las pistas se dan en japonés, así que para los que no sepan el idioma, da lo mismo).

El juego esconde algunas curiosidades, como que los escenarios están reutilizados del juego de Arcade (o de su versión en NES) y que incluye un modo a 2 jugadores, donde por fin podréis controlar a Brutus y robarle la novia a Popeye.

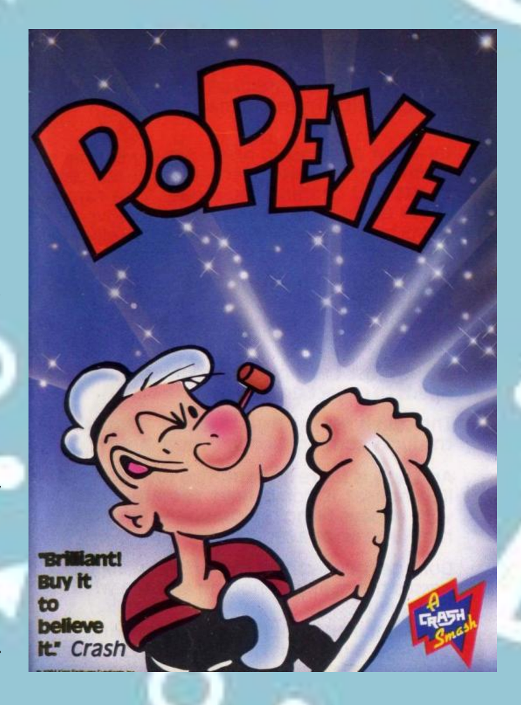








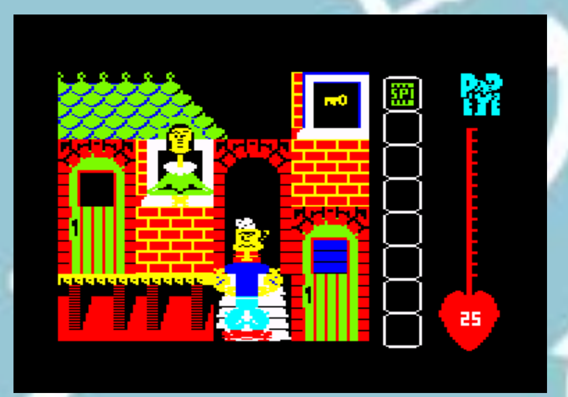
POPEYE (1985)



Otro juego llamado *Popeye* fue lanzado para Amstrad CPC, Commodore 64 y ZX Spectrum aunque la similitud con el anterior se queda en el título.

En esta ocasión nuestro marinero ha de intentar mantener el amor de Olivia (representado por un medidor situado en la parte derecha de la pantalla) lo más alto posible, de manera que tendrá que buscar todos los corazones que hay repartidos por el escenario y entregárselos a ella.

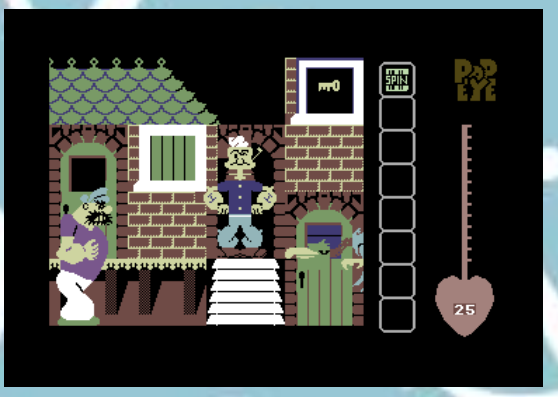
Otros ítems como llaves o los botes de espinacas también serán necesarios para prosperar en el juego, de manera que Popeye tendrá que explorar cada zona del juego concienzudamente al mismo tiempo que evita ser atrapado por Brutus y el resto de enemigos, los cuales recorrerán los escenarios incansablemente hasta dar con el marinero. Afortunadamente no son muy buenos a la hora de buscar, de manera que Popeye podrá evitarlos escondiéndose en planos y zonas concretas del escenario, hasta esperar que salgan de la pantalla para continuar su particular aventura.





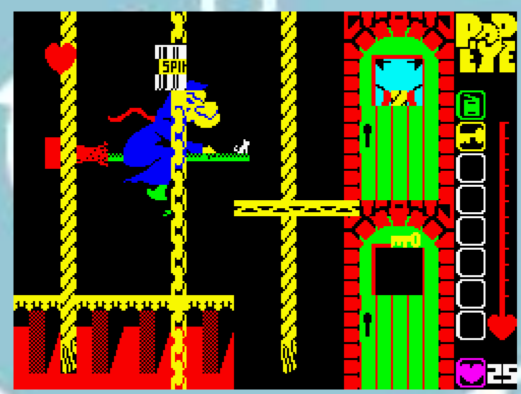
Amstrad CPC





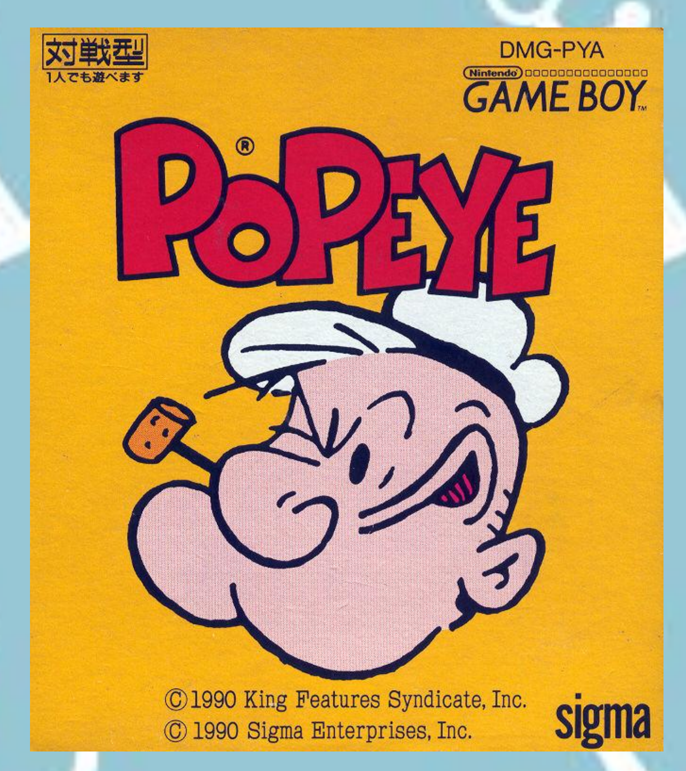
Commodore 64





ZX Spectrum

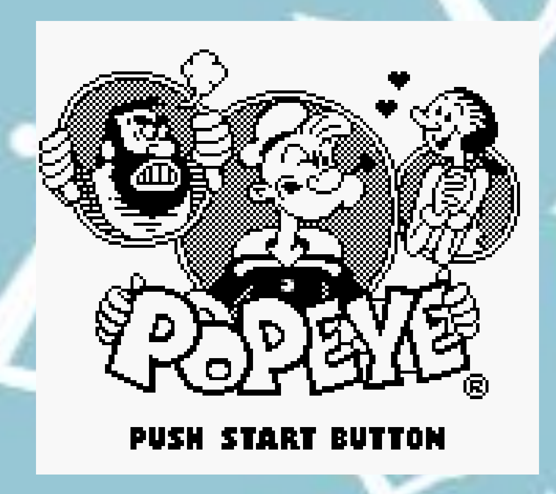
POPEYE (1990)

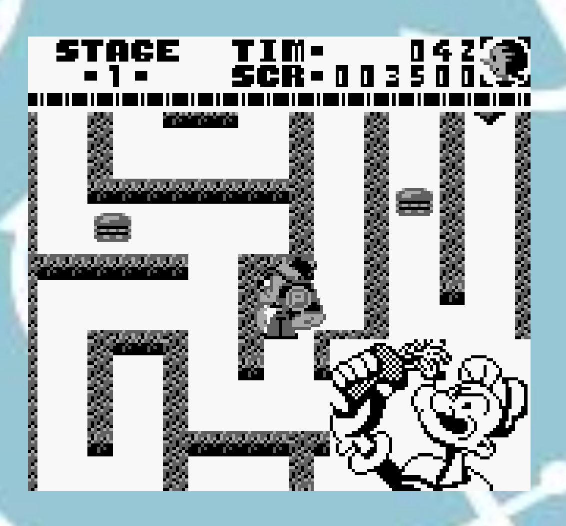


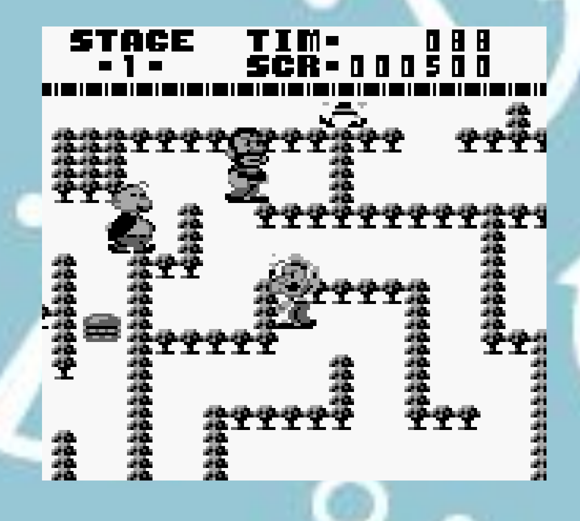
El primer juego de Popeye para Game Boy (que fue exclusivo de Japón) tiene un planteamiento que lo acerca bastante a *Pac-Man*, pues nuestro marinero tendrá que recorrer un laberíntico escenario en busca de corazones y de su amada Olivia, tras lo cual podrá pasar de nivel.

Sin embargo la cosa no es tan sencilla como parece porque Brutus y otros enemigos trataran de entorpecer la labor de Popeye, restándole tiempo, moviendo los corazones de sitio y haciendo que tenga que volver a buscar a Olivia en caso de que la hubiese encontrado, incluso nuestro glotón amigo Pilón nos dificultará el camino bloqueándolo con hamburguesas. Una vez más la solución a todos esos problemas se encuentra en las espinacas, que nos permitirán plantar cara a los enemigos y avanzar imparablemente por el escenario.

El juego también incluye un modo para varios jugadores y la posibilidad de seleccionar a Brutus como personaje.

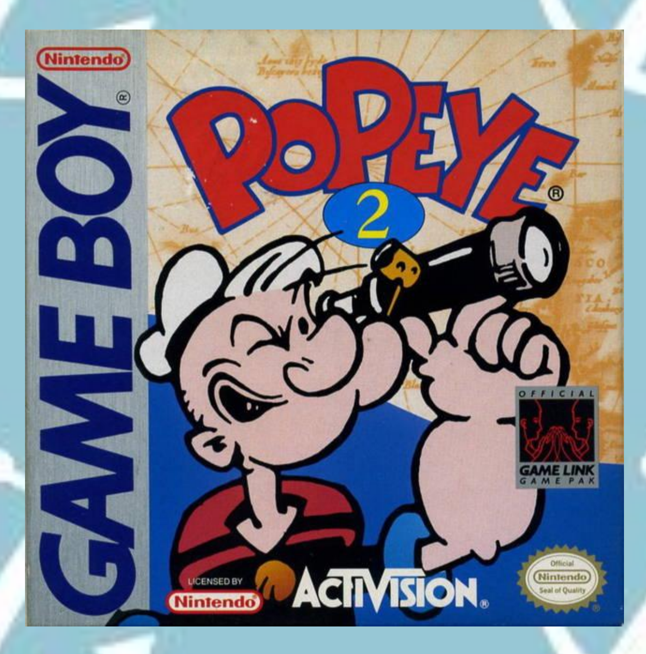








POPEYE 2 (1991)



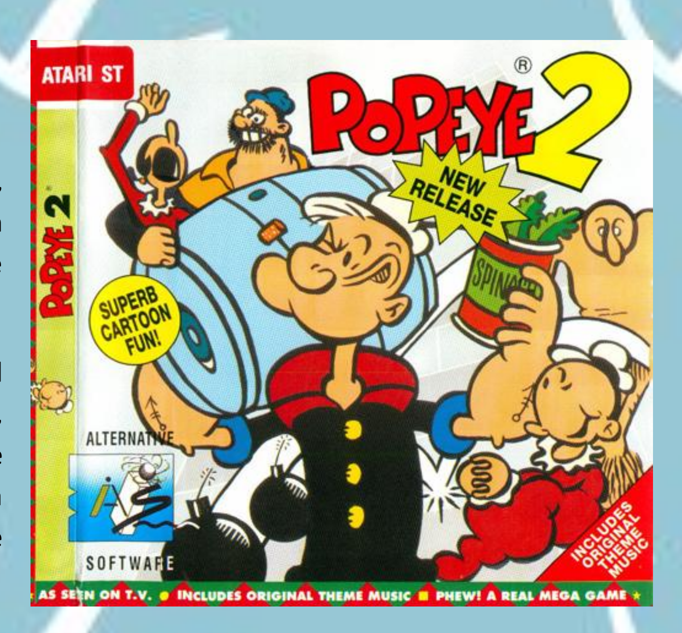
Este segundo juego de Popeye para Game Boy si fue lanzado en América y Europa, de manera que seguramente os resulte más familiar que el anterior.

En esta ocasión nos encontramos con un juego de plataformas donde Popeye va golpeando a enemigos y destruyendo muros gracias a su enorme brazo, el cual irá aumentando si logramos conseguir suficientes espinacas.

Como no podía ser de otra forma, al acabar un nivel nos encontraremos con el típico jefe final, que intentará complicarle la vida a Popeye. Gráficamente el juego resulta mucho más simpático y reconocible que el anterior, aunque eso de que Popeye vaya con el brazo "inflado" es un tanto raro, al menos para mí.

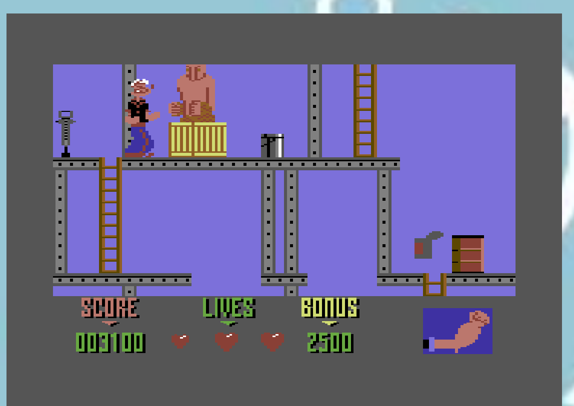
POPEYE 2 (1991)

Popeye 2 fue lanzado a principios de los 90 para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS y ZX Spectrum pese a tener el mismo título, no tiene relación con el juego de Game Boy.



Este es un juego de plataformas que recuerda bastante al clásico *Donkey Kong* de arcade en algunos detalles puntuales, pues en el primer nivel tenemos movernos por una zona de construcción esquivando peligros (como barriles) hasta llegar a la parte superior, donde nos espera Brutus, quien tiene retenida a Olivia.

Dejando de lado esa anécdota, este juego nos propone un importante reto plataformero donde Popeye tendrá que recorrer cuatro escenarios plagados de enemigos, buscar hamburguesas para dárselas a Pilón, pelear con Alice The Goon (o un enemigo similar), buscar a Cocoliso y Eugene The Jeep y finalmente darle su merecido a Brutus.



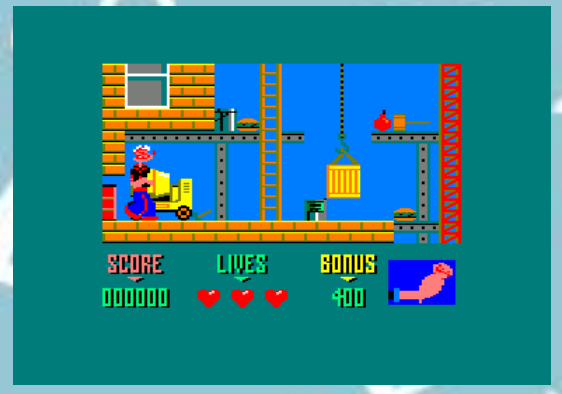


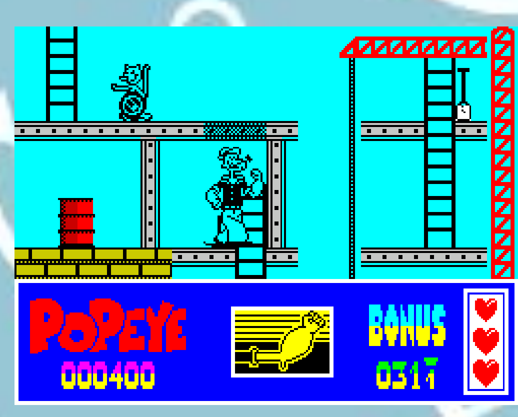
Commodore 64





MS DOS

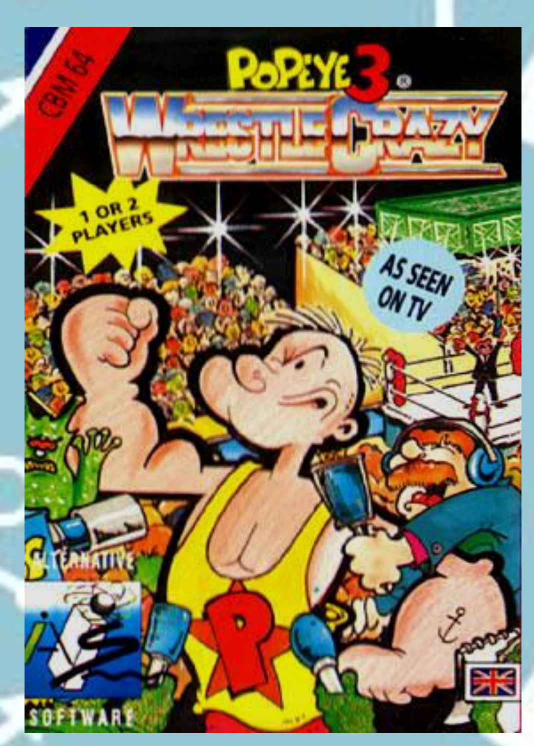




Amstrad

ZX Spectrum

POPEYE 3 WRESTLECRAZY(1992)



Si creéis que el mayor problema de Popeye es mantener a Brutus alejado de Olivia os equivocáis, pues en ocasiones el marinero se verá en problemas más grandes de los cuales depende el futuro de la tierra, como en este juego lanzado para Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64 y ZX Spectrum.

La historia de *Popeye 3 Wrestlecrazy* nos cuenta que Popeye ha sido secuestrado por unos extraterrestres que quieren conquistar el planeta. Si Popeye logra derrotar en combates de lucha libre a los invasores la Tierra estará a salvo, de manera que el forzudo marinero tendrá que demostrar su superioridad física contra peligrosos Aliens, algunos de los cuales parecen sacados de la película de Ridley Scott. Afortunadamente, el valiente marinero siempre podrá contar con la ayuda inestimable de Pilón, Olivia y las benditas espinacas.

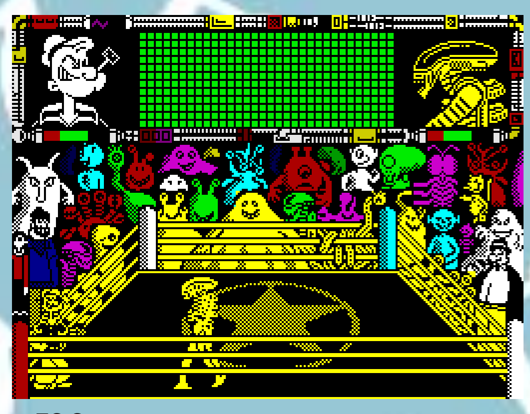




Amstrad CPC



Amiga



ZS Spectrum

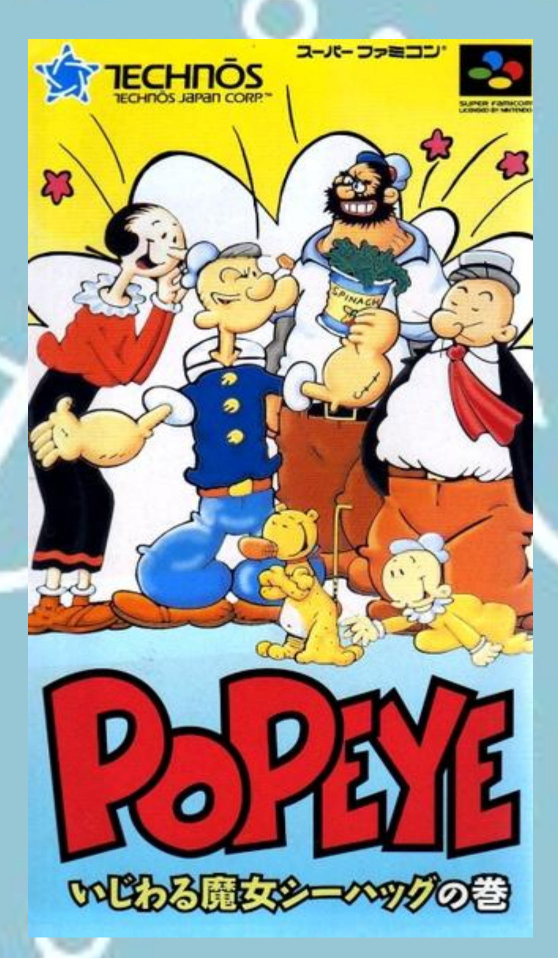




Commodore 64

POPEYE IJIWARU MAJO SEAHAG NO MAKI (1994)

Popeye llega a los 16 bits de Nintendo en un juego que, sería el tercero en lanzarse exclusivamente en Japón ¿era acaso Popeye más famoso en el país nipón que en occidente? Quién sabe.



El desarrollo del juego es un tanto curioso, pues aunque las fases son de plataformas, para movernos por el mapa tendremos que hacerlo como si fuese un juego de mesa (una ruleta nos dirá cuantas casillas movemos y al acabar el movimiento jugaremos la fase que nos toque). Esa mezcla entre juego de plataformas y tablero me recuerda mucho al de los Picapiedra de SNES (*The Flinstones: Treasure of Sierra Madrock*) ya que en ambos nos movemos por decisión de una ruleta (o un dado) y según donde acabemos el movimiento, alternaremos entre casillas que son fases de plataformas, otras que son minijuegos y otras en las cuales nos enfrentaremos a jefes.

La historia del juego nos cuenta como la malvada Bruja del mar, ha petrificado a los amigos de Popeye y ha repartido sus corazones por diferentes zonas. Así que Popeye tendrá que recuperar todos los corazones de un mundo y luego buscar al jefe para enfrentarse a él, logrando así recuperar a sus amigos uno a uno. Durante el juego Popeye atacará usando un ancla, pero cuando lleguemos a un enfrentamiento contra un jefe podremos comer las espinacas y mostrar nuestra superioridad con los puños.

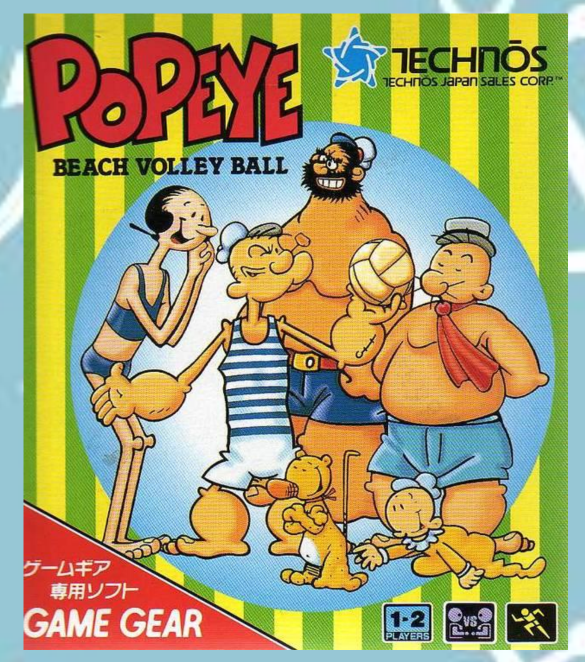








POPEYE BEACH VOLLEYBALL (1994)



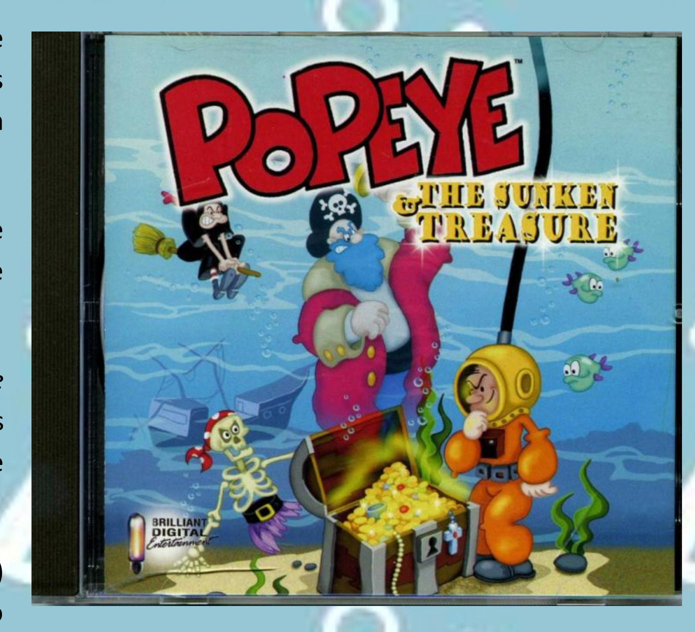
Otro juego de Popeye que no salió de Japón, esta vez para Game Gear, la portátil a todo color de Sega.

He de admitir que pese a que Popeye sea un personaje ligado al mar (y por lo tanto también a la playa) jamás se me habría ocurrido hacer un juego de Volleyball con este personaje, pero eso es lo que hicieron en este divertido juego para Game Gear.

El hecho de que sea un juego deportivo nos permite ver un amplio número de personajes, como Pilón, Olivia, La Bruja de Mar, Brutus, Alice o incluso el bebé Cocoliso, cada uno con divertidas animaciones que van muy acorde a su personalidad (Pilón no deja de comer hamburguesas mientras juega).

Además del modo principal, *Popeye Beach Volleyball* incluye además algunos curiosos minijuegos de bonificación que aportarán algo de variedad.

POPEYE MULTIPATH ADVENTURES (1997-1998)



Brilliant Digital Entertainment desarrolló 3 videojuegos de Popeye para PC que se podrían definir como películas interactivas, pues lo único que puede hacer el jugador es elegir algunas acciones en momentos concretos, mientras ve una película en 3D.

Los 3 juegos son prácticamente idénticos y es por eso que he decidido juntarlos en una sola página, pues no hay mucho que decir de ellos, más allá de contar la trama principal.

El primer juego fue *Popeye and The Quest for the Woollie Mamuth* (1997) y su historia trata de que Popeye y sus amigos van en búsqueda de un mamut para cobrar la recompensa que se ofrece a quien lo capture.

El segundo juego fue *Popeye and The Sunken Treasure* (1997) donde se nos cuenta que Popeye y sus amigos buscan un tesoro que hay en el fondo del mar, algo que al parecer también interesa a la Bruja del Mar y sus secuaces.

El tercer y último juego de esta trilogía fue *Popeye The Rescue* (1998). Esta vez la historia se centra en que Popeye, Brutus y Olivia han de salvar a Cocoliso y Pilón, quienes han caído en un hechizo de la malvada Bruja del Mar.








POPEYE RUSH FOR SPINACH (2005)



Allá por el año 2003 se anunció un juego de Popeye para Playstation 2 llamado *Popeye: Hush Rush for the Spinach*, que nunca llegó a ver la luz. Poco después apareció este juego para Game Boy Advance con un título muy similar ¿iba a ser la versión portátil del de Playstation 2? ¿Es este juego lo que queda del de 128 bits? La verdad, no tengo ni idea. A estas alturas del especial ya hemos visto juegos de Popeye de todo tipo, pero no os sorprendáis si os digo que *Rush for Spinach* puede aumentar esa variedad.

Al ver que Popeye y Brutus están a punto de pelearse de nuevo, Olivia dice que por una vez, en lugar de pegarse podrían competir en una carrera, algo que para ambos personajes parece tener sentido y deciden tomarse tan en serio la competición que incluso Pilón y la propia Olivia se unirán a la competición.

Así que *Rush for Spinach* es un juego de carreras donde podemos controlar a los personajes de Segar. Los escenarios están llenos de elementos que nos retrasarán de manera que tendremos que evitarlos al mismo tiempo que intentamos tomar los ítems que nos beneficien (como las espinacas o los diferentes vehículos) y también los que puedan entorpecer a nuestros competidores.

Los diferentes circuitos donde se desarrollaran las carreras variaran también algunas reglas del juego, por ejemplo, hay escenarios en el espacio exterior donde la gravedad afectará de manera diferente a los personajes.





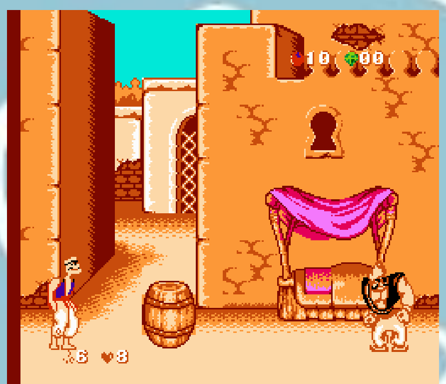
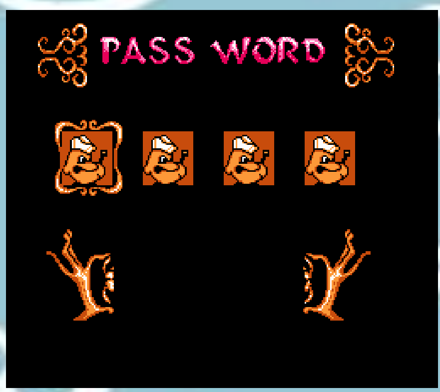




POPEYE EN OTROS JUEGOS

Pese a la gran cantidad de juegos sobre Popeye que he comentado en el especial, existen muchos más protagonizados por el marinero o donde hace acto de aparición, aunque sea de manera anecdótica.

Uno de los juegos más curiosos de Popeye es *Popeye 2 Travels in Persia*, o lo que es lo mismo, la versión pirata del *Aladdin* de Super Nintendo que Hummer Team hizo para NES (o para clónicas de la misma) pero poniéndole a Aladdin la cabeza de Popeye. ¿No os encanta el descaro que tienen los piratas a la hora de hacer esas cosas?



En PC se puede encontrar a Popeye en algunos juegos muy curiosos, como el *I Create My Own Comic Book* (1997), una aplicación pensada para niños donde pueden crear sus propias historietas, existiendo una versión donde podemos elegir personajes de Popeye.



Si os gustan las tragaperras podéis echar un vistazo a *101 Bally Slots*, donde podremos encontrar a Popeye y otros personajes en algunas de las máquinas recreativas. Popeye también ha hecho acto de presencia en algunos juegos que se pueden jugar directamente desde el navegador de vuestro PC, como el juego de velocidad *Popeye Bike*.

También existen algunos juegos de Popeye para teléfonos, como *iPopeye*, *Popeye Kart Racing* y *Popeye Slots* y por último mencionar que en el juego de terror *The Darkness* (2009) lanzado para Playstation 3 y Xbox 360 se pueden ver algunos cortos de Popeye





Con esto doy por terminado el especial de Popeye, un personaje con una larguísima historia repartida en papel, televisión y videojuegos. Si os ha picado la curiosidad y queréis leer el material original de Segar o las historias que continuaron su legado os recomiendo que busquéis su colección de cómics publicada por IDW, así como varios de los recopilatorios de Popeye que han ido apareciendo de manera durante años.





STAFF

Skullo

Redactor, director, maquetador

Valveider

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

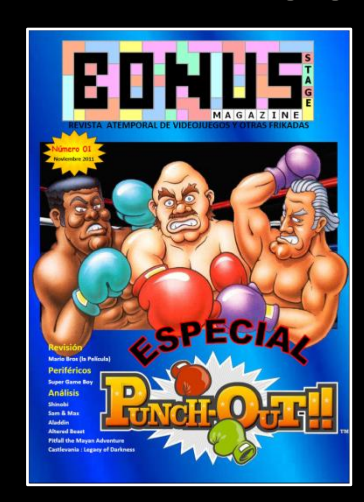
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

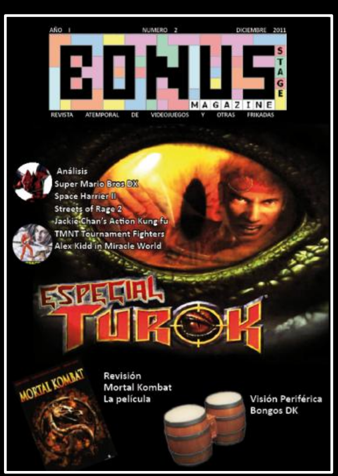


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



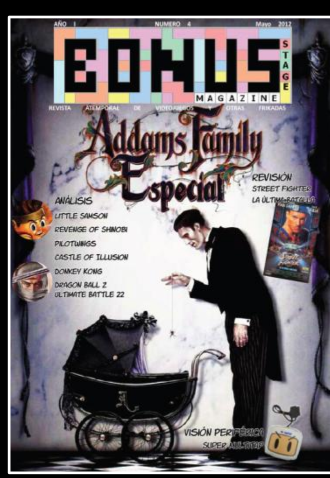
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



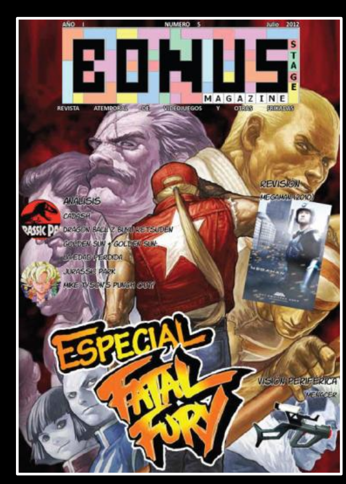
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



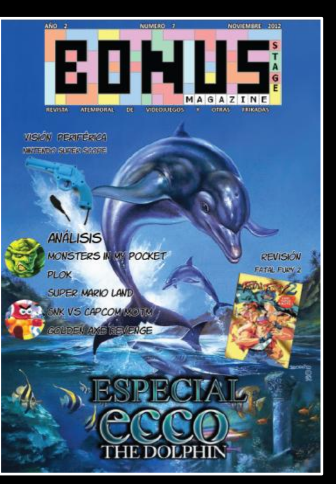
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



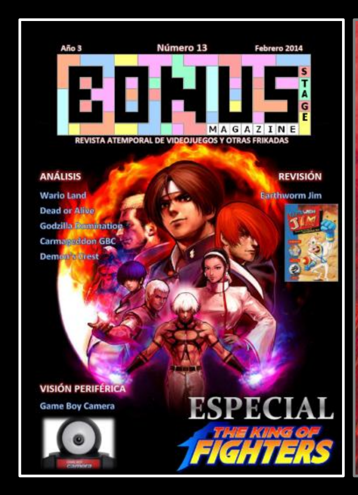
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



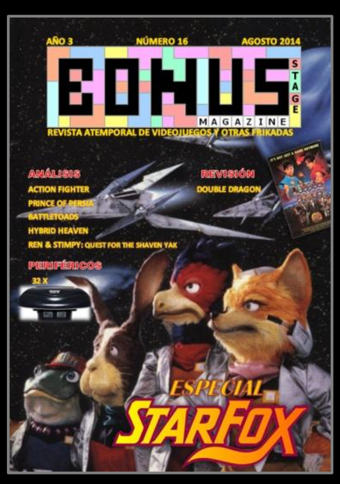
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



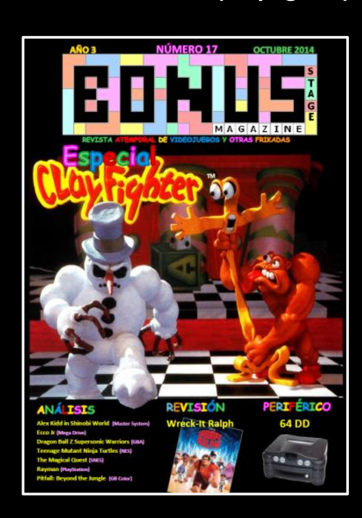
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



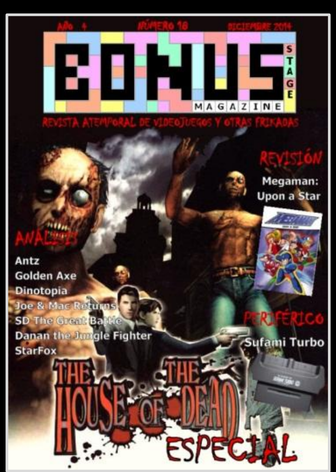
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



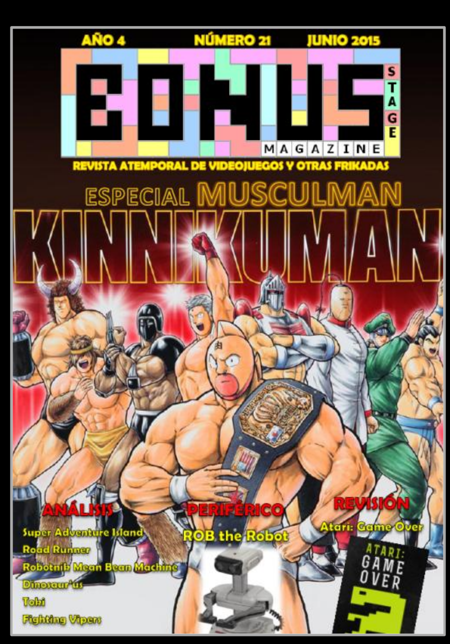
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)

#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)

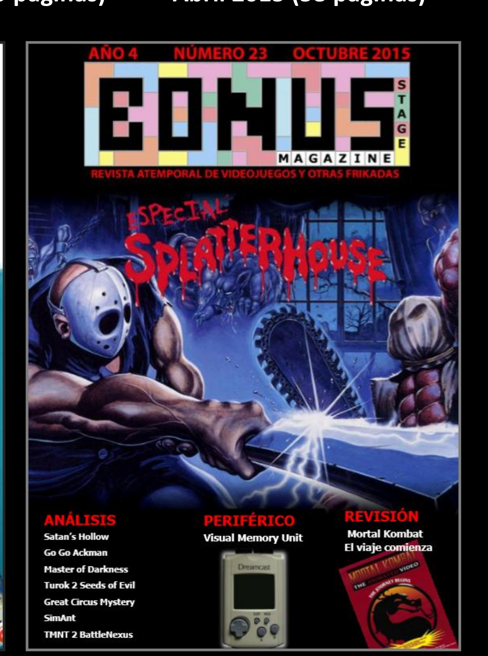
#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)

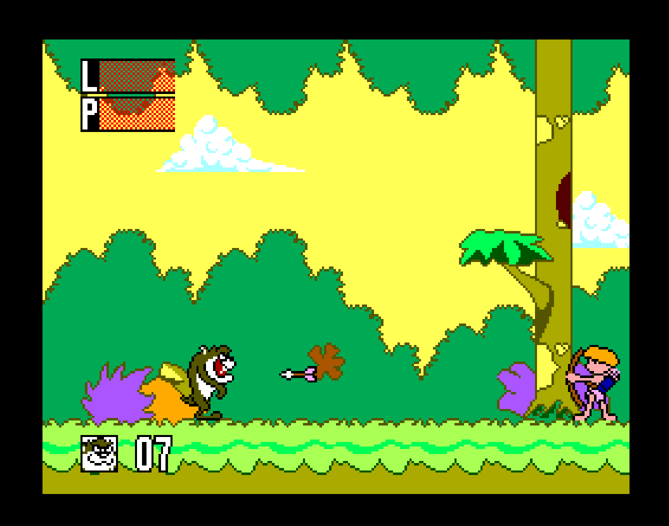


#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS



1-EL DESCONOCIDO

El personaje es del juego *Taz-Mania* de Master System



2- LA SOMBRA

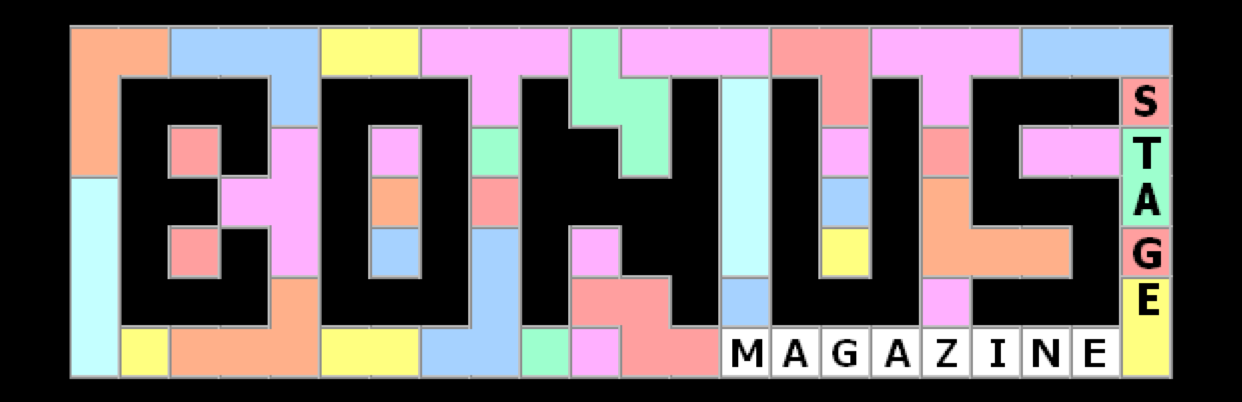
La sombra es el protagonista de *Comix Zone*

3- EL ERROR





El error está en la ropa de Wolverine que en ese juego llevaba el traje marrón.



Número 24

Diciembre 2015

